KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XIII
NUMERO 145 - Luglio 2004
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA S.r.l., via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile: Giovanni Bovini
Direttore Editoriale: Sergio Cavallerin
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa S.r.l.:
Edith Gallon, Silvia Galliani, Mimmo Giannone, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Lorenzo Raggioli, Marco Tamagnini
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering e Adattamento Grafico: Kappa S.r.l.
Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Keiko Ichiguchi, il Kappa
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS S.r.l.
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. S.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics S.r.l. - tel. (075) 5918353

NB: I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensì di semplici rappresentazioni grafiche.

MOON LOST - Un immenso asteroide sta per colpire il pianeta Terra. L'unica speranza è costituita dal Lunatron, dispositivo capace di generare nano-buchi neri controllati. Le operazioni si svolgono sulla base lunare Artemis, sotto il comando della coraggiosa capitana Dyane Claudel e, in collegamento dalla Terra, dal geniale scienziato Frost, ma purtroppo i buchi neri artificiali divorano anche la Luna. I frammenti del satellite colpiscono la Terra, provocando un cataclisma che in soli quindici anni la modifica per sempre. Starion, pilota della NASA, raggiunge l'Agenzia Spaziale Europea, dove l'attendono Judith Claudel, figlia di Dyane, e il direttore Patrick Ciel per illustrare al mondo una 'missione impossibile': sottrarre a Giove il satellite Europa e portarlo in orbita attorno alla Terra grazie al dispositivo Jupitron. Alla spedizione si unisce anche il redivivo Frost, che sospetta il sabotaggio della missione da parte degl USA...

MOKKE - Le sorelle Mizuki e Shizuru Hibara abitano presso il nonno, un esperto esorcista, e sono dotate di poteri medianici: la prima attira involontariamente verso di sé spiriti e creature ultraterrene, la seconda riesce a vederli. Nonostante ciò, la loro vita trascorre pressoché normale in un paesino di periferia...

KUDANSHI - All'interno di Parabellum, un board game in rete, centinaia di giocatori si sfidano attraverso i loro personaggi virtuali in uno scontro tra Clan Bianco e Clan Nero. Il misterioso Joel, un 'profeta' Kudan, interviene per mettere ordine nel board ormai fuori controllo ma, braccato di nascosto da Dow, viene catturato dal fratello minore Gin con la collaborazione dell'ignara Wufu, la quale scopre che i due fratelli rifuggono contatti personalli con chiunque. Mentre il loro ostaggio abbandona il corpo per ricevere istruzioni dai suoi superiori, un gruppo di Cacciatori chiude in trappola i fuggitivi, per consentire alla nuova incarnazione di Joel, il Kudabe, di perseguire il suo compito...

OTAKU CLUB - Kanji Sasahara decide di iscriversi – come ogni studente giapponese - a un club scolastico, e si imbatte nel Genshiken, il 'Circolo per lo Studio della Cultura Visiva Moderna', un vero e proprio covo di otaku, dal famelico neo-presidente Madarame all'enorme Kugayama, dal meditabondo Tanaka allo spettrale Ex-Presidente, dalla timidissima Kanako Ono all'insospettabile Makoto Kosaka, che sembra non rendersi conto della frustrazione della sua 'fidanzata' Saki Kasukabe: trascinata a forza nel circolo, nonostante la sua insofferenza per gli otaku, si trova addirittura a dover partecipare alle attività di cosplay...

POTËMKIN - Dopo quattordici anni dalla sconfitta, reduci dell'organizzazione Guernicca si riuniscono agli ordini di Tatsugoro Urushizaki per conquistare il mondo, senza rendersi conto che il destino dei 'cattivi' di allora era già stato calcolato fin dall'inizio dagli stessi che avevano creato gli 'eroi'. Gli assi nella manica dei vecchi nostalgici sono comunque le gemelle Haruka e Madoka Guernic, nate in laboratorio, che decidono però di sventare il patetico piano. Ottengono così da un ex supereroe, Takeshi Nanjo, il kit per diventare Toranger Red, ma l'ormai vetusto satellite d'appoggio Yashichi trasforma invece l'assistente fotografa Kaoru Yagami e, successivamente, il cagnolino Scoop (in Toranger Black) e la piccola Momoka (Toranger Pink). Il fotoreporter Takafumi Kinjo scopre che sedici anni prima alla Squadra Toranger era legata un'operazione di merchandising, e cerca informazioni su di essa attraverso una raccolta di card. Il Municipio di Tokyo prende in ostaggio la famiglia di Takeshi Nanjo per costringerlo a radunare i 'nuovi' Toranger, a partire da Kaoru, che rifiuta di unirsi alla squadra. Un giorno, un altro gruppo si autodichiara la Nuova Guernicca e opera finte azioni terroristiche per far entrare in azione i nuovi eroi, mentre la governatrice di Tokyo, Tamao Inohara, complotta per rigenerarne il capo, il quale però si risveglia a sorpresa... Ma in tutto questo, cosa c'entra il prof. Miyauchi, l'impassibile insegnante di musica?

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola alla dea Belldandy. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, Urd e Skuld, la loro collega Peitho. La demone Marller, la regina degli inferi Hild (madre di Skuld), e ora anche da Keima, e Takano rispettivamente il padre e la madre di Keiichi. Il primo è terrorizzato da qualsiasi presenza femminile, così Urd, Skuld e Peitho decidono di 'guarirlo', mentre la donna invita il figlio a sfidare il padre in una corsa motociclistica. Takano scommette con Belldandy: se vincerà Keima, la dea dovrà svelerle la sua vera natura. Ma Keiichi non ha mai battuto il padre in vita sua...

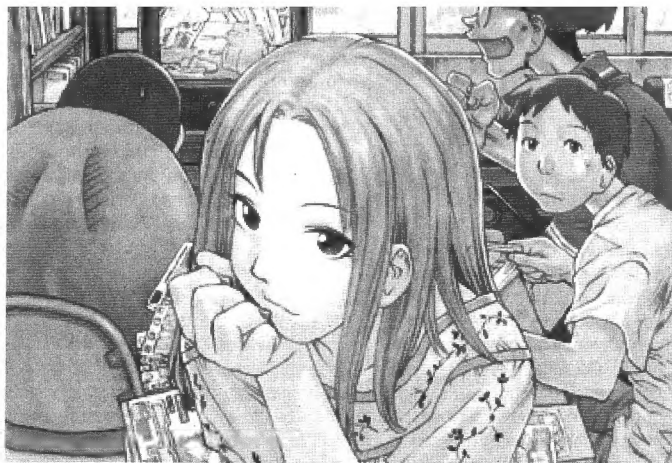
EXAXXION - Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il prof. Hosuke Kano sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il generale fardiano Sheska organizza un golpe, così Hosuke mette il figlio Hoichi "Ganchan" Kano alla guida del robot Exaxxion, potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, con l'androide Isaka Minagata. Hoichi batte Sheska, e i soci del generale si coprono le spalle col pianeta madre, mentre Hosuke diffonde la notizia e ottiene una tregua. Hoichi, la fidanzata Akane Hino e i suoi genitori vanno ad abitare alla base, e portano con loro anche l'insegnante aliena Kimber Riffle e lo studente giapponese Takashi Murata, vittime dell'odio razziale che ormai sconvolge la Terra. Sheska si lascia credere morto per agire di nascosto, raggiunge Hosuke e gli consegna i dati della flotta aliena in cambio della leadership dei fardiani terrestri. Attraverso alcune indagini Riofard intuisce il gioco di Sheska, e invia la flotta sulla Terra senza sapere che ora il prof. Kano è in grado di prevederne le coordinate dell'arrivo. Ma Sheska ha consegnato dati non aggiornati a Hosuke, e mentre l'Exxaxxion si prepara a 'ricevere' la flotta fardiana, una collega del 'prigioniero' fardiano penetra nella base, uccidendo Ryoko, incinta di tre mesi di Hosuke...

NARUTARU - Shiina Tamai trova Hoshimaru, che tiene con sé, poi fa amicizia con la problematica Akira Sakura e il suo En Soph. Le creature sono 'cuccioli di drago', capaci di mutare e creare la materia, ma non sono esseri viventi, né capaci di procreare: per questo motivo devono legarsi a esseri umani. Hoshimaru uccide il giovane Tomonori Komori per salvare le due, e i suoi compagni Satomi Ozawa e Bungo Takano iniziano a cercarlo. Le autorità istituiscono un comitato per indagare su strani avvistamenti nei cieli, comandato dal dispotico Tatsumi Miyako e dalla dottoressa Misao Tamai, madre di Shiina. Sudo Naozumi, 'capo' di Satomi e Bungo, con la collaborazione di Mamiko Kuri, attiva i 'cuccioli' dei due, Amapola e Hainuwele, che annichiliscono l'esercito, mentre Takeo Tsurumaru e Norio Koga salvano Akira e Shiina. Miyako e Aki Sato identificano dei possessori di cuccioli di drago e li utilizzano per un test militare, proprio mentre Shiina, Bungo e Satomi scoprono le rispettive identità. Quest'ultima decide di uccidere la prima, ma una misteriosa giovane giunta dal cielo salva Shiina. Il padre di Shiina va in Russia per lavoro, dove inizia a pilotare caccia militari insieme al collega Mihara, dove una strana vecchietta gli chiede di farla volare per andare alla ricerca di Leonid 'Lyolya', figlio aviatore scomparso misteriosamente diciotto anni prima. Il buon Tamai accetta, e la porta in volo di nascosto, ma le autorità russe scoprono tutto...

sommario

In copertina: EXAXXION
© Kenichi Sonoda/Kodansha

Qui sopra: nei panni di Chii, **Laura Barbaresi** e **Sonia Segreto**, due fra le più note *cosplayer* d'Italia. Il loro hobby ha dato frutti, e in questo momento stanno volando in Giappone per partecipare al **World Cosplay Summit**, ospiti di Aichi TV insieme ad altre colleghe europee.

Sopra l'editoriale: il manga più emblematico della cultura *otaku*, **Otaku Club**, sta per diventare un cartone animato (**www.genshiken.info**) dopo il grande successo in patria.
Genshiken © Kio Shimoku/Kodansha

CHI NON E' OTAKU SCAGLI LA PRIMA PIETRA

Nel 1989, quando iniziammo a occuparci professionalmente di manga e anime, termini come *otaku* e *cosplay* non erano entrati né nel parlato comune, né in quello degli stessi appassionati di fumetti e cartoni animati del Sol Levante.
Attraverso le prime **Kappa Konvention** (ma anche allo storico raduno di **Mangazine** all'Acquafan di Riccione... Ah, quanti ricordi!), culminate in **NightWave**, portammo dopo anni di *nulla* le nuove produzioni animate, organizzammo le prime 'sfilate in costume' (allora venivano chiamate così) e cercammo di far capire un po' a tutti - media compresi - che il popolo di appassionati filonipponici non era né esiguo, né formato da schiere di mocciosi.
Dopo tante battaglie (e prima di tante altre) oggi il fumetto e l'animazione giapponese in Italia sono una realtà stabile, non sono più considerati prodotti elitari, comprensibili solo a pochi iniziati (o ai giovanissimi), e grazie al cielo sta anche per finire la 'moda manga', che ha creato forse più equivoci e incomprensioni della disinformazione perpetrata sistematicamente dai mass media. L'immaginario giapponese in Italia, insomma, si sta *stabilizzando* come un dato di fatto, e lo spegnersi del clamore contribuirà probabilmente a un riassestamento e a una presa di coscienza da parte di editori e network televisivi. Innanzi tutto è finalmente chiaro che NON E' VERO che qualsiasi prodotto giapponese debba necessariamente essere di grande successo, e per questo ci permettiamo una impudente risatina ironica quando ripensiamo a due fattori del passato, quando eravamo 'solo' lettori/spettatori:
(a) cercavamo editori disposti a occuparsi di manga e anime, ma la risposta era sempre la stessa: "E chi li vuole? Non venderebbero niente! La gente vuole i supereroi, altroché!"
(b) cercavamo di far capire che i manga erano fumetti come tutti gli altri, non una sorta di 'sottoprodotto', e gli stessi che allora ci prendevano in giro per questa nostra dedizione sono oggi fra i maggiori editori/importatori di materiale giapponese cartaceo e non.
Dunque, pare che le cose siano cambiate.
I nomi degli autori giapponesi sono finalmente accostati a quelli di artisti di ogni altra nazione, mentre, all'epoca, solo citare un nome nipponico scatenava ilarità e giochini di parole sulla scia di *Tofuso Lamoto* e *Urina Sumuri*. I titoli di molti manga sono ufficialmente riconosciuti anche da chi non li segue, mentre vent'anni fa accadeva solo con icone 'occidentali' come Topolino, Asterix, Tex e così via: oggi probabilmente anche vostra nonna saprà in linea di massima che **Dragon Ball** (sic... sarebbe Goku, ma fa lo stesso) è quel ragazzino con la coda che vola su un nuvolotto giallo e che picchia tutti quanti. Certo, il termine *manga* genera ancora confusione in quelle testacce dure che ritengono significhi 'fumetto erotico giapponese', ma ormai si tratta di una minoranza destinata a essere sepolta da una risata.
In questo panorama, anche i termini *cosplay* e *otaku* hanno iniziato a far capolino in TV (sempre a caccia - Che Sia Maledetta una volta per tutte - delle 'nuove tendenze giovanili') e sulla carta stampata non specialistica. Sperando che i media non inizino a inventarsi le solite stupidaggini su ciò che non capiscono, **Kappa Magazine** è ancora una volta qui a testimoniare l'esistenza di un 'popolo' che non è alienato dal resto della società (cosa che invece piacerebbe ai rotocalchi), ma che ne fa parte integrante, e che s'impegna in hobby che lo appassionano senza danneggiare nessuno. E allora, perché *otaku* e *cosplayer* vengono considerati spesso 'strani' e 'da tenere d'occhio', quando decine di migliaia di persone seguono maniacalmente le imprese di squadre calcistiche, indossando le maglie dei propri calciatori preferiti, parlando incessantemente delle partite disputate e da disputare? Non sono forse *otaku* anche questi, benché di un genere diverso? Per concludere, avete mai sentito parlare di un appassionato di manga che per la propria passione arrivi a rompere la testa di qualcun altro? No, anche se i media vorrebbero tanto, per dire che "i fumetti e i cartoni fanno male". Ogni domenica, invece, decine di sedicenti sportivi si massacrano sulle gradinate degli stadi, ma nessuno ha mai detto che è colpa del calcio.
Ecco perché vorremmo iniziare a parlare di appassionati, e non più di 'fan', perché questo secondo termine deriva da *fanatico*, ovvero qualcuno che non ha capacità critiche e trasforma un piacere in un 'credo'. Ecco perché, nonostante l'affermazione dell'immaginario nipponico nel nostro paese, riteniamo che il nostro compito non sia ancora concluso, e non solo per difendere manga e anime, ma per qualsiasi forma espressiva che venga considerata capro espiatorio per le miserie nazionali. Noi siamo qui, e teniamo duro, grazie anche a voi, come sempre.

Kappa boys

***«Un'idea morta produce più fanatismo di un'idea viva.»* Leonardo Sciascia**

NEL PAESE DELLE MUMMIE

Per scrivere il mio secondo libro sui misteri d'Italia* mi reco spesso a Roma, a caccia di cripte, ossari e mummie... Viaggi molto allegri, no? Ma il lato oscuro del mondo in cui viviamo mi affascina irresistibilmente. Qui in Italia, anche grazie al clima secco mediterraneo, i corpi di diverse persone vissute anticamente sono conservati come mummie. Si tratta prevalentemente di personaggi religiosi riconosciuti come santi. In Giappone, invece, si trovano pochissime mummie. Nell'antichità i defunti venivano sepolti in terra (mentre oggi la cremazione è diffusa quasi al 100%) per cui non ne è rimasto molto. Se aggiungiamo il fatto che il clima giapponese è molto umido, si può dire che non ci sia mai stata una condizione favorevole alla mummificazione. Eppure, quelle poche che esistono in Giappone sono assai particolari. Per primo vediamo quelle di creature immaginarie conservate in un tempio Zuiryo a Osaka: le mummie di un *kappa*, di un drago e di una sirena.

L'origine di questo tempio è un piccolo *yakushi do* (letteralmente 'tempietto del farmacista', dove si va a invocare la guarigione) costruito più di trecento anni fa, mentre queste tre mummie arrivarono qui nel 1682, sei mesi dopo la morte del suo fondatore, un monaco *zen*. Pare che siano state portate da un mercante della città di Sakai nella provincia di Osaka, ma i documenti ufficiali andarono dispersi nei bombardamenti nel 1945, lasciando le origini di queste tre mummie avvolte nel mistero.

Il *kappa* è uno dei mostri giapponesi più famosi (tanto che questa rivista prende il nome proprio da lui) e, secondo il più importante dizionario della lingua giapponese, è un anfibio dalla corporatura simile a quella di un bambino umano di quattro o cinque anni, con la faccia da tigre e un robusto becco; il suo corpo è coperto con scaglie, e spesso è rappresentato con una corazza simile a quella di una tartaruga; i pochi capelli sulla testa circondano una concavità chiamata semplicemente dai giapponesi *sara* (piatto), in cui il *kappa* può tenere un po' di acqua. Finché quel piatto resta bagnato, la creatura è dotata di una forza fisica notevole, tale da permettergli di trascinare animali in acqua e succhiar loro il sangue. Purtroppo il *kappa* mummificato non ha quel famoso 'piatto', ma la sua bocca irta di denti affilati ricorda effettivamente quella di una tigre. Nonostante questo, ha un aspetto tutto sommato buffo. Secondo una leggenda fu proprio il *kappa* a insegnare agli uomini il modo di aggiustare le ossa rotte e la tecnica per preparare unguenti: ecco forse il motivo per cui ne troviamo la mummia nel 'tempietto del farmacista'.

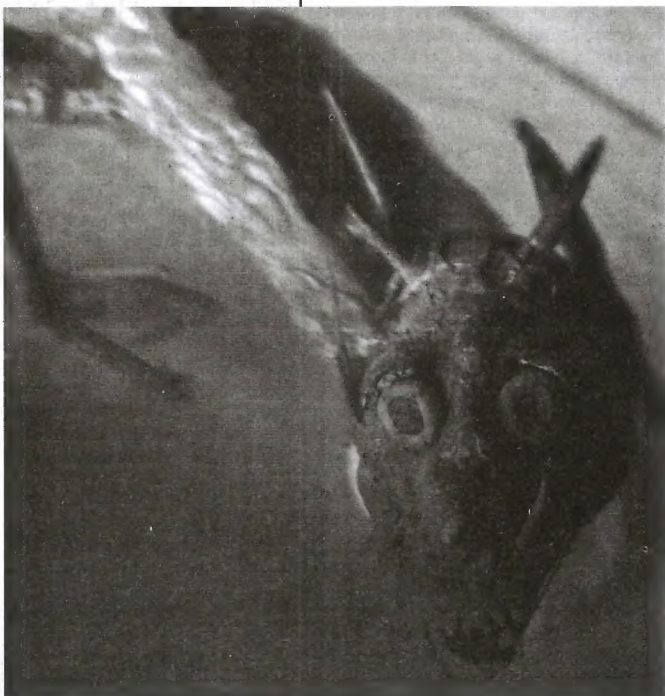
La seconda mummia è di un drago. Per questo mostro immaginario non c'è molto da dire, anche perché è presente nell'immaginario di ogni paese. Questa, più che una mummia, sembra un'opera artigianale, quasi un soprammobile.

La terza è una sirena. Anche questa sembra creata da mani umane, vero? La sua faccia non sembra affatto quella di un essere vivente... ma il suo corpo coperto di scaglie e la coda piegata sono molto realistici. Ci sono perfino dei capelli sulla testa. Secondo la leggenda, la carne della sirena dona l'immortalità a chi se ne nutre, e forse è per questo che fu portata a questo tempio.**

Il sommo sacerdote attuale di questo tempio ci spiega così il senso di queste tre mummie: "Ci viene permesso di vivere e possiamo continuare a vivere grazie alle forze invisibili e agli aiuti degli altri. (omissis) Esiste un mondo oltre la nostra comprensione, ovvero un mondo oscuro. Può darsi che perfino questo mondo oscuro sia utile a nutrire il nostro cuore."

Un mondo oltre la nostra comprensione non si trova soltanto fra i mostri immaginari, ma anche fra gli uomini. Ora parliamo di *sokushinbutsu*, ovvero gli uomini automummificatisi per la loro fede ardente. Come si automummificavano? Il processo era una lunga serie di severe pratiche ascetiche fisiche e mentali, chiamate *gyo*: prima di tutto evitavano di nutrirsi di cereali (alla base dell'alimentazione giapponese) e in sostituzione mangiavano corteccia d'albero, noci e piante selvatiche. Per favorire il processo di mummificazione, poi, bevevano lacca. Il ciclo *gyo* dura dai mille ai tremila giorni, ma ci fu addirittura un asceta che lo portò avanti per quarantun anni! In questo modo, la cura dimagrante più estrema del mondo permette all'asceta di ridursi (letteralmente) pelle e ossa, in stato di denutrizione irreversibile. Giunto a quel punto, l'asceta si mette seduto in un contenitore di legno o di pietra che viene sepolto sottoterra con una cannuccia di bambù che gli permette di respirare, e là continua a recitare i sutra buddisti finché può. Quando non si sente più la sua voce, cioè quando è morto, il suo corpo è tirato fuori e sistemato nella posizione corretta con un'asse di legno, perché spesso il corpo si piega in due dopo la morte. In breve, la pratica dell'automummificazione era l'interminabile preparazione di un suicidio fortemente voluto.

In generale il corpo doveva essere recuperato da sottoterra tre anni dopo la sua morte, ma questo dipendeva solo dalla volontà di chi metteva in pratica questa severa prova. Uno di essi, nel suo testamento, chiese che gli aiutanti lo tirassero fuori cent'anni dopo la sua morte! Nel caso in cui il corpo recuperato non fosse mummificato bene, veniva appeso al soffitto, affumicato e laccato per conservarlo al meglio.***

Dunque, chi erano questi signori, e perché facevano una cosa tanto strana? La maggior parte di loro erano asceti, soprattutto quelli che facevano addestramento sul monte Yudono, nella provincia di Yamagata. Questa montagna è praticamente un vulcano, per

cui ha un aspetto assai sorprendente, ricco di rocce deformate e terme naturali. Così, anticamente, questa montagna diventò oggetto di culto, e ancor oggi continua ad attirare molti fedeli.
A proposito degli asceti che si automummificarono, molti appartenevano alla scuola buddista Shingon, fondata nel nono secolo da un monaco chiamato Kukai. Secondo la leggenda, Kukai divenne un *sokushinbutsu*, per cui tutti i suoi seguaci decisero di fare come il sommo fondatore dell'ordine. In realtà, però, Kukai non incoraggiò mai i suoi discepoli ad automummificarsi, preferendo insegnare che attraverso la più totale dedizione è possibile diventare un *budda*, ovvero uno che ha raggiunto l'illuminazione, come fece Sakyamuni, il principe indiano fondatore del buddismo. In Giappone *budda* si dice anche *hotoke*, che non significa solo 'illuminato', ma anche semplicemente 'morto', per cui è probabile che le parole di Kukai siano state interpretate in modo diverso da quello originale proprio dai suoi discepoli: attraverso la dedizione e la pratica, si può diventare un *hotoke* (morto/illuminato). I *sokushinbutsu* sono morti... ma allo stesso tempo vivi! A ogni modo, si può dire che l'automummificazione era senz'altro una fortissima dimostrazione della loro fede.

Oggi in Giappone sono rimasti solo una ventina di *sokushinbutsu*. Secondo i documenti sembra che molti monaci si siano messi volontariamente sottoterra per diventare *hotoke*, ma alcuni non sono mai stati ritrovati, altri si sono decomposti. E' possibile vedere alcuni *sokushinbutsu* durante occasioni particolari, e chi ha avuto modo di farlo ha dichiarato che davanti a queste mummie si sono sentiti sereni e tranquilli.
Mi chiedo se nel famoso mondo oscuro, che si vede attraverso lo sguardo vuoto come una voragine senza fine di queste mummie, sia possibile per i visitatori trovare nutrimento per il loro cuore, come dice il sommo sacerdote.

NOTE
* Keiko, oltre che apprezzata autrice di manga, scrive libri sull'Italia 'misteriosa' per un editore giapponese. In virtù di questa sua passione ha tradotto in italiano l'ormai celebre **Enciclopedia dei Mostri Giapponesi** di Shigeru Mizuki, e ha collaborato alla compilazione delle relative note.
** Come narrato ne **Il Bosco delle Sirene** di Rumiko Takahashi.
*** Se tutto questo vi ricorda **Le lacrime di Taro** pubblicato su **Kappa Magazine** 143, non avete preso un abbaglio.

Top of the Web

Attenzione! Da oggi dovete inviare le vostre segnalazioni e i vostri voti a **info@kappaedizioni.it** e potete seguire l'andamento della classifica ogni settimana sul sito **www.kappaedizioni.it**. La famiglia degli otaku sul web cresce di giorno in giorno, e non vogliamo dimenticarci di nessuno!

1) **www.encirobot.com**
2) **go.to/souryo**
3) **www.toonshill.com**
4) **www.otakuland.it**
5) **magikmanga.altervista.org**
6) **www.kappaedizioni.it**
7) **jump.to/shoujomanga**
8) **web.tiscali.it/keikochan**
9) **www.regnodelleanime.com**
10) **www.mangaworld.it**

Altri siti da votare:

animeye.caltanet.it/
digilander.iol.it/giggsy/
digilander.iol.it/mangamvp
digilander.iol.it/shojo
digilander.iol.it/yukito
digilander.libero.it/bowserlair
digilander.libero.it/shojo
flowerhentai.supereva.it
goforitsite.supereva.it
groups.msn.com/ryotasanimemanga
guide.supereva.it/anime_e_manga/index.shtml
members.xoom.virgilio.it/topmanga/
nonsolomanga.supereva.it
portalemanga.too.it
utenti.lycos.it/ayashino/
utenti.quipo.it/nekobonbon
utenti.tripod.it/SailorSaturn/
web.tiscali.it/trigunvash
www.adam.eu.org/it/
www.akadot.com/
www.animeindvd.it
www.animeitalia.com
www.anipike.com/
www.comicsplanet.com
www.galaxymanga.it
www.geocities.com/Tokyo/1552/zm_info.htm
www.geocities.com/Tokyo/Flats/6434
www.intercom.publinet.it/manga/icmanga.html
www.kurai.it
www.manga.it
www.mangaeco.com
www.mangaitalia.it/community/sindis/mazworld.htm
www.manganet.it
www.mangasylum.com
www.onlyshojo.com
www.oraparloio.org/phpbb/
www.rorschachonline.it
www.s2m3.cjb.net
www.sailormoon.it
www.saiyuki.it
www.shoujo-manga.net
www.stanza101.com
www.starcomics.com
www.wangazine.it

Per acquisti on line:
www.hunter.it
E non dimenticatevi del nostro:
www.starcomics.com

NONKORSO 3

Terzo **NonKorso**, visto il successo del primo e (soprattutto) del secondo! La volta scorsa abbiamo aggiunto la Sezione Fumetto alla preesistente Sezione Illustrazione, ma questa volta abbiamo davvero voluto strafare, e ne abbiamo integrate altre due: la Sezione Racconto e la Sezione Cosplay. Sappiate solo che, vincendo il **NonKorso**, non solo otterrete gloria e onori, ma anche la possibilità di iniziare a lavorare professionalmente nel mondo dell'editoria! Come? Ve lo spiegheremo fra qualche mese. Per ora, sotto con il non... regolamento! **Kb**

TEMA DELL'ELABORATO

Il tema del **NonKorso 3** è **What if**, ovvero "...e se...?". Ecco cosa dovrete fare. Prendendo ispirazione, a vostra scelta, da uno qualsiasi dei serial attualmente pubblicati su **Kappa Magazine** (ovvero: **Oh, mia Dea!**, **Kudanshi**, **Exaxxion**, **Narutaru**, **Potëmkin**, **Mokke**, **Moon Lost**, **Otaku Club**, **Michael** o una qualsiasi delle **Kappa Sorprese** pubblicate negli ultimi dodici mesi), dovrete realizzarne... la vostra versione. Ecco il perché del titolo del **NonKorso**, dunque: *e se* quei manga li aveste realizzati voi? Come li avreste disegnati? Cosa avrebbero fatto di diverso i personaggi? Come si sarebbe evoluta la storia? Quale spunto avreste preso maggiormente in considerazione? Cosa avreste eliminato? Cosa sarebbe successo, contemporaneamente, nello stesso mondo, ma da un'altra parte? Quale sarebbe stato il punto di vista di altri personaggi, esistenti o completamente nuovi? Come avreste realizzato la copertina del fumetto? Come sarebbero i personaggi, nella realtà? Insomma, *decidete voi*!

STILE

E' possibile usare qualsiasi stile, l'importante è che sia personale. Gli elaborati saranno valutati per il loro valore intrinseco, non per la somiglianza o meno con uno stile di derivazione nipponica o con l'autore originale.

SEZIONE ILLUSTRAZIONE

La tecnica da usare è a scelta dell'illustratore, senza alcun limite. Si richiede essenzialmente che l'opera sia **a colori**.
Il formato di **Kappa Magazine** è di cm 16,5 di larghezza per 24 di altezza. Potete lavorare in questo formato, o anche più in grande (purché in proporzione), ma ricordatevi di abbondare un po' su ogni lato per far sì che il margine, una volta tagliato per la confezione dell'albo, non faccia sparire particolari importanti fuori dal bordo: parte di quello che sta ai margini verrà tagliato via, per cui fate le vostre considerazioni. **Per chi usa il PC:** per quanto riguarda il formato finale, valgono le stesse indicazioni sopra descritte, ma in questo caso le illustrazioni a colori dovranno essere *realizzate* (e quindi non solo registrate) in metodo CMYK (cyan, magenta, giallo, nero), alla risoluzione di 300 dpi, in formato tiff (eventualmente con compressione lzw).

SEZIONE FUMETTO

La tecnica da usare è a scelta del fumettista, senza alcun limite. Si richiede essenzialmente che l'opera sia **in bianco e nero**.
Il formato della pagina di **Kappa Magazine** è di cm 16,5 di larghezza per 24 di altezza. Potete lavorare in questo formato, o anche più in grande (purché in proporzione), ma ricordatevi di costruire una 'gabbia' interna, per impedire che le vostre vignette e ciò che contengono vadano a finire fuori dal bordo della pagina. I manga di **Kappa Magazine** conservano un margine di circa 1 cm sul lato esterno della pagina, e di 1,5 cm su tutti gli altri (sopra, sotto, interno). Questo, ovviamente, pensando al formato finale della rivista. Più realizzate in grande la tavola, più dovrete aumentare il margine in proporzione. Se aveste poi necessità di realizzare vignette 'al vivo' (ovvero che escono dalla pagina, come capita spesso nei manga) ricordatevi di abbondare di almeno 1 cm sull'esterno (anche qui in proporzione al vostro lavoro), senza però far finire in quella zona elementi importanti, come personaggi principali o addirittura balloon con il testo (che dovrà invece rimanere idealmente all'interno della 'gabbia'. Il fumetto da voi realizzato dovrà essere di quattro (4) pagine, non una di più, non una di meno.
Realizzate i balloon in base alla quantità di testo che intendete inserire al loro interno, onde evitare che siano di dimensioni eccessive o troppo ridotte. Per farlo, potete scrivere i testi a matita prima di realizzare il balloon, e in seguito cancellarli. I testi e i dialoghi dovranno essere trascritti a parte, in un documento Word, con le indicazioni necessarie per inserirli nei relativi balloon. Perciò i balloon dovranno essere numerati nello stesso modo. Provvederemo noi a inserire il testo nel balloon, in caso di pubblicazione. Esempio:

- TAVOLA 3
1) *Allora, vuoi parlare o no?!*
2) *Vi ho detto che non so niente! Lasciatemi!*
3) *Parlerai... Oh, se parlerai... Portatelo via!*

Per chi usa il PC: per quanto riguarda il formato finale, valgono le stesse indicazioni sopra descritte, ma le tavole a fumetti in bianco e nero dovranno essere registrate in metodo bitmap alla risoluzione di 600 dpi (per gli elaborati al tratto), o in scala di grigio alla risoluzione di 300 dpi (per gli elaborati a mezza tinta); gli elaborati vanno comunque registrati in formato tiff (eventualmente con compressione lzw).

SEZIONE RACCONTO

Lo stile da usare è a scelta dello scrittore, senza alcun limite. Si richiede essenzialmente che l'opera sia **in formato Word**. Il racconto non dovrà superare per alcuna ragione le due cartelle di testo (3600 caratteri, spazi e a capo inclusi). Si richiede ovviamente che il testo sia scritto in italiano corretto, fluente e chiaro. **Solo per la sezione racconto**: è possibile, se lo si desidera, realizzare la 'novellizzazione' di alcune pagine dei fumetti originali, ovvero riprenderle esattamente come sono, trasformandole da racconto per immagini a racconto scritto.

SEZIONE COSPLAY

La tecnica fotografica da usare è a scelta del fotografo (o del cosplayer stesso), senza alcun limite, e può essere tanto **a colori** quanto **in bianco e nero**. I cosplayer possono essere sia maschili, sia femminili, possono apparire singolarmente o in gruppo, senza alcuna limitazione. E' possibile anche usare il cosplay per realizzare un racconto a fumetti (fotostoria): in questo caso, applicare contemporaneamente le regole delle sezioni *cosplay* e *fumetto*. La fotostoria, però, potrà essere pubblicata solo **in bianco e nero**.
Il formato di **Kappa Magazine** è di cm 16,5 di larghezza per 24 di altezza. Potete lavorare in questo formato, o anche più in grande (purché in proporzione), ma ricordatevi di abbondare un po' su ogni lato per far sì che il margine, una volta tagliato per la confezione dell'albo, non faccia sparire particolari importanti fuori dal bordo: parte di quello che sta ai margini verrà tagliato via, per cui fate le vostre considerazioni. **Per chi usa il digitale o il fotoritocco:** per quanto riguarda il formato finale, valgono le stesse indicazioni sopra descritte, ma in questo caso le illustrazioni a colori dovranno essere registrate in metodo CMYK (cyan, magenta, giallo, nero), alla risoluzione di 300 dpi, in formato tiff (eventualmente con compressione lzw).

INVIO DELL'ELABORATO

Non saremo in grado di restituire le opere originali, per cui la selezione sarà effettuata unicamente su *copie* del lavoro.
Vi invitiamo quindi a *non* spedire l'elaborato originale, ma solo una buona copia che rispetti fedelmente l'originale, o una versione registrata su CD al seguente indirizzo:
Kappa: Nonkorso 3 – What if, via San Felice 13, 40122 Bologna
inviando in allegato la scheda riprodotta a piè di pagina, fotocopiata e compilata, per permetterci di contattarvi velocemente nel caso la vostra opera fosse quella selezionata.
Non si accettano elaborati via e-mail, fatta eccezione per la Sezione Racconto.

TERMINE DEL NONKORSO

Potete inviare le fotocopie o i CD contenenti gli elaborati (o le e-mail, nel caso della Sezione Racconto) **fino al 30 novembre 2004**, dopo di che i Kappa boys (Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni e Barbara Rossi) si riuniranno in redazione e sceglieranno i vincitori, a loro insindacabile giudizio.
Chi necessitasse di ulteriori informazioni, potrà inviare una e-mail all'indirizzo **info@kappaedizioni.it** segnalando nell'oggetto "NONKORSO KAPPA 3".
Siete ancora lì? E cosa aspettate? Forza, al lavoro!

Nome________________________ Cognome________________________

Età_______Città____________________Prov.(______)

Per un rapido contatto in caso di nomination, riportare almeno uno dei due reacapiti qui di seguito:

e-mail____________________________(tel.)________________________

Partecipo nella sezione (barrare casella): Illustrazione ☐ Fumetto ☐ Racconto ☐ Cosplay ☐

Il manga di **Kappa Magazine** a cui si ispira il mio lavoro è (________________________).

Nel caso in cui il mio elaborato sia giudicato interessante, do il permesso di pubblicarlo su **Kappa Magazine** secondo le modalità ritenute opportune dalla redazione.

I manga di **Kappa Magazine** sono © dei rispettivi autori giapponesi e di Kodansha (vedi note di copyright in seconda di copertina), e quindi in nessun modo gli elaborati per il **NonKorso 3 – What if** potranno essere utilizzati o riprodotti al di fuori di questo contesto.

In fede (firma)________________________

Fotocopiare e compilare

posta: Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)
e-mail: info@starcomics.com
web: www.starcomics.com

Sanpei... e uno! (K145-A)
Salve, mitici Kappa Boys! Chi vi scrive, oltre a essere un super patito dei mitici **CDZ**, è anche un super fan di **Sanpei**! Ciò che mi spinge a scrivervi è un sentimento misto di gioia e dolore: gioia perché state pubblicando gli episodi inediti del giovane pescatore, dolore perché pubblicate solo quelli e non la serie intera! Per favore, pubblicate anche quella: qui dalle mie parti c'è un sacco di gente che non aspetta altro, e sono sicuro che in tutta Italia otterrebbe un successo stratosferico, data la simpatia che suscita Sanpei! Vi prego, fatelo! In attesa di una vostra risposta (anche negativa) vi mando i miei più cordiali saluti! **Francesco Giacomello**, Trento

Sanpei... e due! (K145-B)
Eccezionale! Non ho altre parole per un fumetto così! **Sanpei** è semplicemente eccezionale, a partire dal tratto, un giusto mix tra lo stile usato una volta e quello di oggi. E poi la storia, la storia, ragazzi: una trama consistente che vuole lanciare messaggi senza stufare il lettore, anzi, emozionandolo. A questo punto una domanda, e VI PREGO, RISPONDETEMI: chi ha i diritti di **Sanpei** in Italia e PERCHE', PERCHE' non è ancora stato pubblicato? **Matteo Cortelletti**

Sanpei... e tre! (K145-C)
Ciao! Per prima cosa volevo ringraziarvi per aver fatto uscire l'ultima edizione del manga di **Sanpei**! Non credevo ai miei occhi quando oggi l'ho visto sullo scaffale delle novità! GRAZIE! Ma passiamo alla mia domanda. Ho letto sul sito che saranno solo quattro volumi. Quello che vi chiedo è: sarà possibile vedere pubblicato anche il manga originale? GRAZIE, per ora, di questa fantastica sorpresa! Ciao! **Lorenzo Turconi**, Saronno (VA)

Sanpei... e quattro! (K145-D)
Perché iniziare a pubblicare **Sanpei** dalle storie inedite? E il resto della serie, verrà mai pubblicato? Iniziare un fumetto dalla seconda (o successiva) serie non è proprio allettante... **Alessandro** (MI)

Sanpei... e cinque! (K145-E)
Il manga di **Sanpei** delle puntate mai apparse in TV non è ancora arrivato, ma sono così esaltato dalla cosa che mi chiedo se ci sarà un seguito con gli episodi della serie regolare. Ho già contattato mio fratello, che ha 41 anni, è un pescatore, ed è un fan di Sanpei da quando lo trasmisero in Italia le prime volte, e anche lui è in trepida attesa. Sarà lettura giapponese o occidentale? Per me non c'è problema, leggo indistintamente da destra a sinistra e viceversa, passando da un fumetto all'altro senza neanche accorgermene, ma sarà dura farla digerire a mio fratello. Pensate che si è messo a collezionare le card magnetiche di *Yu-Gi-Oh!* (o come capperò si scrive) alla sua veneranda età. Io ne compio 31, ma non per questo mi reputo vecchio per i miei fumetti (saranno diecimila o giù di lì). **Sanpei** mi manca da quando pubblicaste lo speciale su **Kappa Magazine** 74, e da allora a oggi ho dipinto per gli amici di mio fratello e per mio fratello quadri ispirati alle poche vignette presenti su quelle pagine. In internet ho trovato pochissime cose, in quanto il fumetto è datato. Scusate se ve lo dico, ma mi manca un pochino il vecchio **Kappa Magazine**, che aspettavo con trepidazione per avere news dal Paese del Sol Levante. Inoltre non mi piace la politica da voi intrapresa per il tipo di fumetto: lo so, non tutti la pensano come me, ma non lo trovo più interessante. Grazie di tutto, non chiedo una risposta alla mia mail, ma semplicemente che venga letta per farvi conoscere la mia opinione. Un abbraccio e un in bocca al lupo per il futuro: non finirò mai di ringraziarvi per avere portato in Italia i miei sogni di bambino. **Giuseppe Fochi**, Piacenza

Be', se questa è la partenza, non possiamo che sperare bene. Prima di tutto, chiariamo subito un paio di cose:
***1)** I quattro volumi di **Sanpei** attualmente in pubblicazione non sono né una 'seconda serie', né il seguito, né un remake, né altro. Sono quattro storie a se stanti che hanno come protagonisti i personaggi di **Sanpei** nella nostra epoca, e che grazie alla magia del fumetto, nonostante siano passati vent'anni, hanno tutti ancora la stessa età. Ogni volume è leggibile a se stante, proprio come se si trattasse di un film cinematografico legato a una serie televisiva: non è assolutamente determinante conoscere 'quello che è successo prima'.*
***2)** La serie CLASSICA di **Sanpei** (e non 'originale', anche perché pure i quattro volumi in questione sono originalissimi) conta oltre cinquanta volumetti standard, ristampati di recente in Giappone in quasi una quarantina di oltre 350 pagine l'uno. Prima di imbarcarci (mai termine fu più adatto, in questo caso) in un'impresa di questo genere, abbiamo preferito sondare le acque (aridagli...) per vedere quanto interesse ci fosse effettivamente per questo personaggio fra il pubblico che segue i manga. Che, notoriamente, è infinitamente minore di quelli che seguono i cartoni animati in TV.*
***3)** Lo stile di disegno della serie classica è bellissimo, ma proprio il personaggio principale è piuttosto diverso da come lo conosciamo, così come **Lupin III Classic** era diverso dalla serie animata. In questo caso, c'era il rischio che anche il pubblico di affezionati lettori storcesse il naso per le differenze riscontrabili dal punto di vista grafico, benché le storie siano assolutamente le stesse che negli anni abbiamo imparato a conoscere attraverso il cartone.*
***4)** Per pubblicare questo manga è stata esplicitamente richiesta dall'editore originale la lettura alla giapponese. Come dice Giuseppe nella lettera **K145-E**, suo fratello, pur se appassionato, potrebbe trovare questo fattore come un ostacolo alla lettura, e decidere così (insieme ad altre migliaia di probabilissimi lettori 'nostalgici') di abbandonarci al nostro destino e non sostenere l'edi-*

A TUTTE LE FUMETTERIE
Questo spazio è aperto a tutti i librai che desiderino inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro librerie. Attenzione, quindi: per essere promossi *gratuitamente* in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappaedizioni.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della libreria, l'indirizzo completo, il numero telefonico e (se possibile) il recapito e-mail e internet!

MAGGIO 2004

FIRENZE
Fumetto Shop, via Maroncelli 21/r, 50137, Firenze - info@manganet.it www.manganet.it tel./fax 055/608963

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

1) Inu Yasha # 38
2) X # 12
3) Naruto # 15
4) Nana # 17
5) G.T.O. # 8
6) God Child # 1
7) Angel Heart # 2
8) Kamikaze # 1
9) Lawful Drugstore # 1
10) Rave The Groove Adventure # 2

I 10 ANIME PIÙ VENDUTI

1) Inu Yasha # 8
2) Saiyuki # 7
3) Harlock Saga # 2
4) Devil Lady # 6
5) You're Under Arrest: The Movie
6) Golden Boy # 1
7) Blue Submarine # 2
8) Cinderella Boy # 1
9) Generator Gawl # 1
10) Il Club della Magia # 1

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

A TUTTE LE FUMETTERIE

Questo spazio è aperto a tutti i librai che desiderino inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro librerie. Attenzione, quindi: per essere promossi *gratuitamente* in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappaedizioni.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della libreria, l'indirizzo completo, il numero telefonico e (se possibile) il recapito e-mail e internet!

MAGGIO 2004

ROMA

Casa del Fumetto, via Gino Nais 19-29, 00136 Roma
tel. 0639749003 - fax 0639749004
casadelfumetto@casadelfumetto.com
www.casadelfumetto.com

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

1) Inu Yasha # 38
2) Berserk # 51
3) Ken il Guerriero # 3
4) Angel Heart # 2
5) Paradise Kiss # 10
6) G.T.O. # 7
7) Ransie la Strega # 20
8) H2 # 33
9) Orpheus # 2
10) Slam Dunk Collection # 30

I 10 ANIME PIÙ VENDUTI

1) Devil Lady # 6
2) Daltanious # 2
3) I CInque Samurai: Incubo a NY
4) Nadia # 7
5) Devil Lady # 5
6) Inu Yasha # 8
7) Slayers # 1
8) Cyborg 009: La leggenda della Super Galassia
9) Macross Serie TV # 9
10) Lupin III: All'inseguimento del tesoro di Harimao

*zione italiana di **Sanpei**.*

***5)** Come avrete notato, gran parte del fumetto di **Sanpei** è davvero molto tecnica, precisa e documentata, e la cosa potrebbe spaventare i lettori che magari avrebbero preferito una storia più 'avventurosa'. Il fascino di **Sanpei** è anche in questa meticolosità dell'autore, nel suo evidente amore per la natura, nella sua preoccupazione nei confronti dei disastri ambientali perpetrati dall'uomo, nelle vicende 'piccole' ma estremamente umane. Purtroppo, però, viviamo in un periodo in cui argomenti come questi non sono particolarmente apprezzati dalle grandi masse, distratte in continuazione da cose come la nuova suoneria per il cellulare o l'ultimo grido in fatto di occhiali da sole.*

*Per tutte queste ragioni abbiamo pensato che la cosa migliore fosse dunque fare un esperimento con questi quattro 'film a fumetti' (a noi piace definirli così), e tastare il polso del pubblico delle librerie. Se questo esperimento avrà il successo sperato, allora leggerete sicuramente anche la lunghissima serie classica. Ora tocca a voi, dunque, dato che la nostra parte - dal punto di vista della programmazione e della promozione - l'abbiamo fatta: consigliatelo, prestatelo, spiegate come funziona la lettura alla giapponese (andiamo, dopotutto non è difficile!), e magari fate leggere ai vostri amici/compagni/parenti il secondo numero di **Sanpei** invece del primo, visto che è un po' meno verboso e più ricco di momenti emozionanti. Noi, dal nostro canto, restiamo in attesa dei dati di vendita, che saranno definitivi solo alla fine dell'autunno. Mettiamocela tutta!*

A caccia di Belldandy (K145-F)

Ciao, Andrea. E' la prima volta che scrivo a **Kappa Magazine**, ma seguo le vostre testate da sei anni, anche se la rivista la leggo da soli sei mesi, e devo dire che è veramente uno dei migliori esperimenti da me fatti. Mi sono detto "voglio vedere com'è **KM**", ed è stata una folgorazione. Ho beccato l'inizio di **Mokke** e **Moon Lost**. Fantastici! Ma anche **Otaku Club** e **Kudanshi** lo sono. **Narutaru** e **Potëmkin** li ho letti, ma avendo perso l'inizio non ci capisco nulla. Be', veniamo al punto: ho preso la decisione di recuperare tutto **KM** per leggere **Oh, mia Dea!** (e il resto): mi puoi dire in quali numeri è stata pubblicata, in modo da non perdere nessun episodio? Se possibile, vorrei la risposta su **KM**, sennò va bene anche su **Rave**, **One Piece**, **Inu Yasha**, **Ranma** o **Capitan Tsubasa**. Be', per oggi è tutto. Mi scuso per la lettera disordinata, ma ne arriveranno altre e migliori. Rispondimi, per favore. Grazie. **Hideki**

P.S.: un grazie particolare perché nei momenti di maggior depressione forse avrei mollato tutto, se non fosse stato per voi e per la passione che mettete nel vostro lavoro, che si sentiva in ogni pagina, soprattutto nella posta. Grazie, amici! Alla prossima Lucca Comics vi voglio incontrare. Ci sarete?

*Ciao, e grazie per la valanga di complimenti che ci ha fatto arrossire. Alla prossima Lucca Comics ci saremo come al solito, e potrai trovarci presso il nostro stand o in giro per la fiera, quindi ci vedremo sicuramente là. Sono molto contento che ti piacciano i nuovi manga pubblicati su **Kappa Magazine**, così come mi dispiace che non abbiano solleticato la curiosità di Giuseppe **K145-E** (ormai pluricitato in questa rubrica della posta). Personalmente ritengo che a livello di manga, quella attuale sia la miglior versione di **Kappa Magazine** di ogni tempo. Certo, mancano gli articoli, e questo la pone in svantaggio rispetto alle prime edizioni (anche se stanno tornando poco alla volta: questo mese, **RubriKeiko**, prossimo mese, intervista a **Eiko Kadono**, e via così), ma lasciatemi dire che stiamo pubblicando davvero dei bei fumetti che - e lo ripeterò fino alla nausea - appaiono in contemporanea mensile col Giappone, e che non potremmo leggere in volume se non fra anni e anni. Alcune delle miniserie che stiamo pubblicando ora, inoltre, si sono da poco concluse in patria, per cui presto ne vedremo le varie conclusioni proprio su queste pagine, senza aver dovuto attendere tempi lunghissimi.*

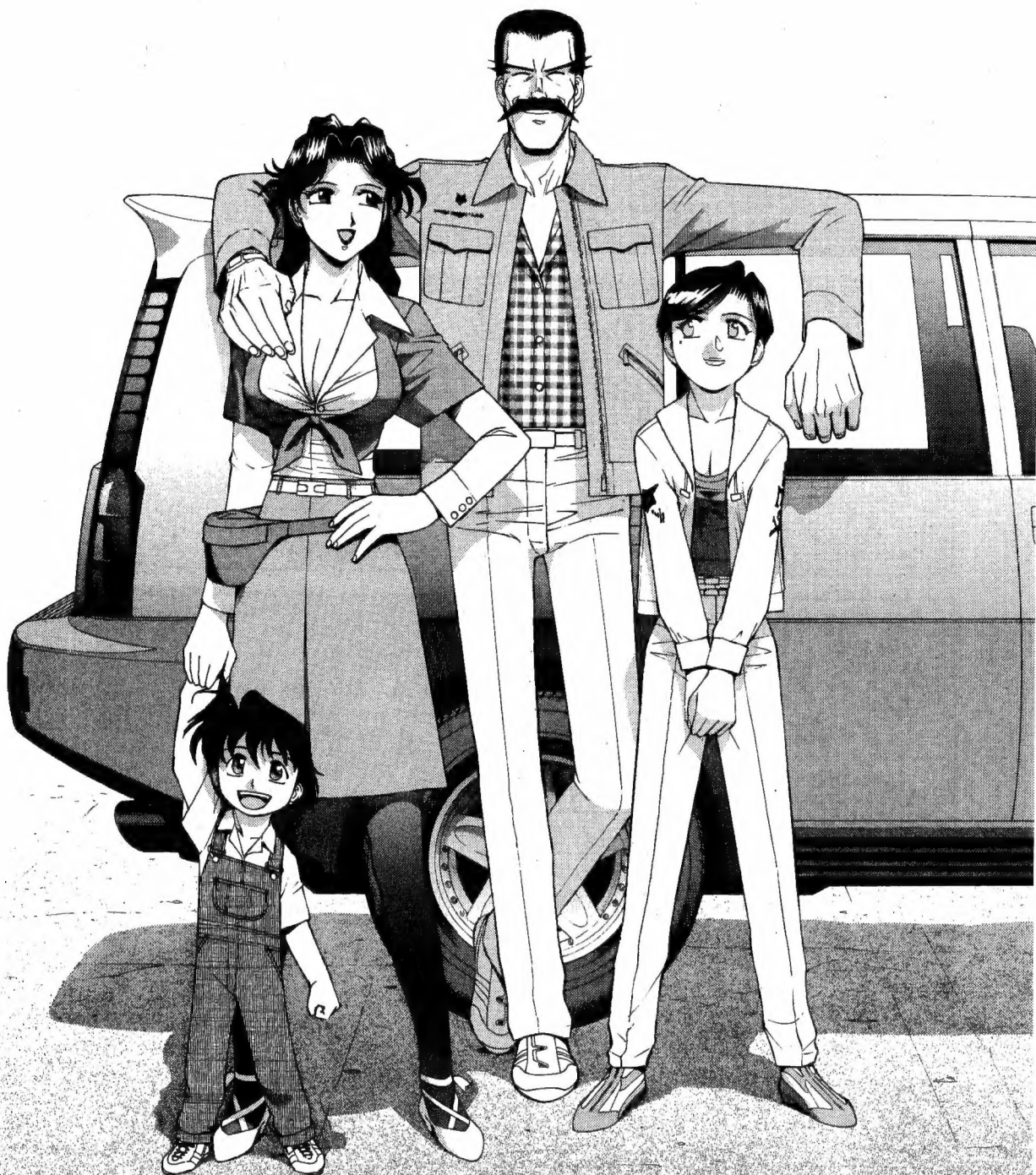
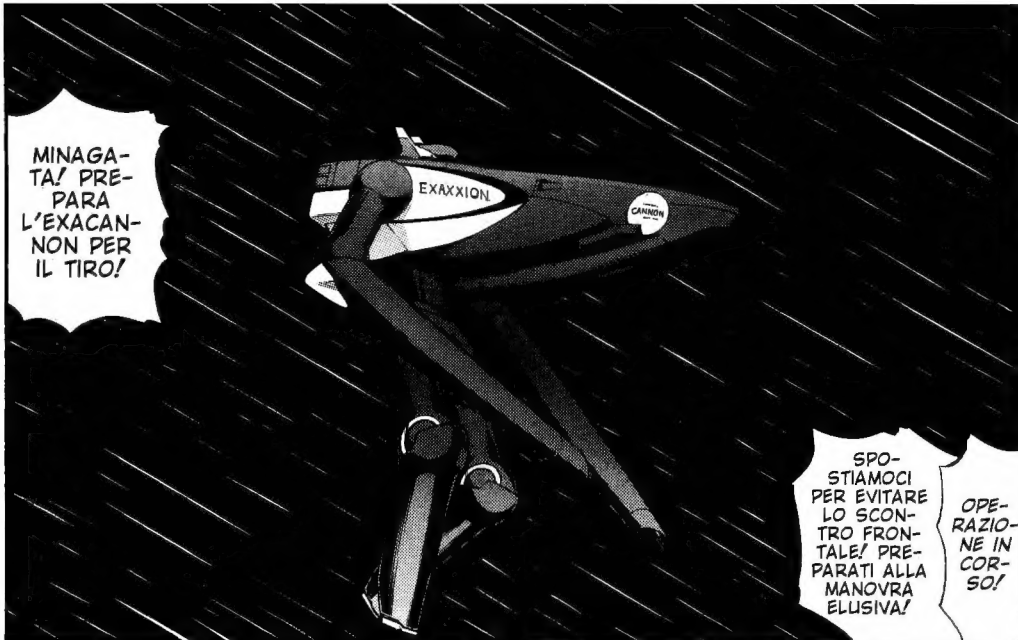
*Sono molto impressionato per il fatto che tu abbia deciso di recuperare tutto **Kappa Magazine** fin dall'inizio, ma ne sono felice perché avrai modo di leggere alcune vere perle pubblicate in questi anni, e in particolar modo di recuperare tutte le **Kappa Sorprese** che hanno fatto letteralmente la storia del manga in Italia. Come dimenticare gli interessantissimi (anche dal punto di vista sociologico) **World Apartment Horror** e **Zeta** di Otomo? Per quale ragione perdersi il magnifico affresco storico/leggendario di **Nominoo** di Yoshikazu Yasuhiko? Perché mai fare a meno della delicatezza onirica di piccoli capolavori come **Che Meraviglia!** di Hiroshi Yamazaki e **Fuguruma Memories** di Kei Tome? In questi dodici anni abbiamo pubblicato davvero la crema del manga, su questa rivista, e abbiamo intenzione di continuare a farlo ancora. Per quanto riguarda la tua missione, ovvero la ricerca di ogni singolo episodio di **Oh, mia Dea!**, sappi che è pubblicata ininterrottamente su **Kappa Magazine** fin dal primo numero (tieni presente che la serie di Kosuke Fujishima è tuttora in corso anche in Giappone) e che un intero speciale (**Kappa Magazine 20 e mezzo**) contiene esclusivamente la tua serie preferita. Se hai intenzione di recuperare tutto **Kappa Magazine** per leggere anche gli altri fumetti, non ti trattengo, ma se lo fai solo per **Oh, mia Dea!** preferisco informarti del fatto che è molto probabile che in un prossimo futuro arriveremo a pubblicarla in albi mensili monografici, proprio come abbiamo iniziato a fare con **3x3 Occhi**. Tutto dipende da come andrà la riedizione di quest'ultimo, dopodiché avremo sicuramente modo di riparlarne.*

A presto, e grazie ancora a tutti per l'entusiasmo con cui ci state sostenendo in questi mesi: siamo davvero molto, molto, MOLTO felici di come stanno andando le cose. A rileggerci fra trenta giorni!

Andrea BariKordi

Kenichi Sonoda

EXAXXION

SCONTRO FRONTALE

MINAGATA! PREPARA L'EXACANNON PER IL TIRO!
EXAXXION
CANNON
OPERAZIONE IN CORSO!
SPOSTIAMOCI PER EVITARE LO SCONTRO FRONTALE! PREPARATI ALLA MANOVRA ELUSIVA!

VA BENE!
NON ABBIAMO ABBASTANZA TEMPO DI PREPARARE LA CANNA INTERA! CARICA IL PROIETTILE COME PREVISTO DALLA NOSTRA TATTICA!
4096
CANNON
12/21

CANNON
CLANK

WINCHER A WEZABILL. LA PREVENZIONE CONTRO L'IMPATTO E' STATA ULTIMATA.

SEMBRA CHE I NEMICI CI ABBIANO GIA' AGGANCIATI!
PSSHF
SBRIGATI A PRENDERE LA MIRA! PUNTA AL CENTRO!

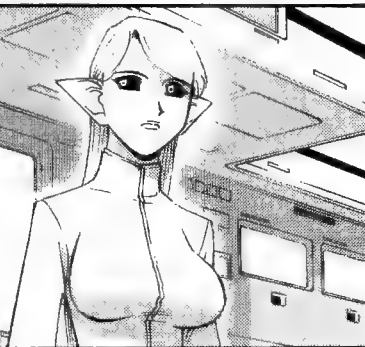
PRIMO MINISTRO BROWNIN, DISATTIVI IL BLOCCA-CONSOLE CON IL COMANDO DNA. IL PULSANTE PER IL FUOCO APPARIRA' ALLA SUA VISTA.
MH
BIP WHIZ

NORMALMENTE QUESTO GRILLETTO E' RESPONSABILITA' TUA...
PSSH
TI SONO GRATO PER AVER ACCETTATO LA MIA RICHIESTA IMPOSSIBILE.
SI', PRIMO MINISTRO?
COMANDANTE KRASIKOV!
WHMM
OBIETTIVO AGGANCIATO.

DOPOTUTTO, E' STATO LEI A COSTRUIRE QUESTA NAVE DA GUERRA...
PER QUESTA VOLTA MI ACCONTENTO DI DARE IL MIO SEMPLICE APPOGGIO.
LA PREGO, LEI MI ONORA. LA SUA VOLONTA' DI SEDERSI AL MIO POSTO PER ASSUMERSI LA RESPONSABILITA' DI QUESTA OPERAZIONE, STUDIATA DA LEI IN PERSONA, MI HA COLPITO PROFONDAMENTE.

GRAZIE, COMANDANTE.
DUNQUE, ORA DISTRUGGEREMO L'XXX UNIT. REGISTRATE TUTTO SENZA COMMETTERE ERRORI.

PER TRANQUILLIZZARE IL MIO POPOLO, DEVO MOSTRARGLI CHE QUELLO ATTUALE E' UN GOVERNO FORTE, CAPACE DI SCONFIGGERE IL MALE.

DATO CHE STIAMO PER COLPIRE IN PIENO UN ENORME CONTENITORE DI MATERIA-ANTIMATERIA...

...ATTIVEREMO IL CAMPO PROTETTIVO AL MASSIMO DELLA POTENZA, MA SOLO NELL'ESATTO MOMENTO IN CUI SARA' ACCERTATA LA MESSA A SEGNO DEL COLPO. PERSONALE AI PROPRI POSTI.
FUOCO!
CLICK

UNA CANNONATA DALLA CORAZZATA NEMICA!

LA MASSA DEL PROIETTILE E' ALMENO CENTO VOLTE PIU' GRANDE DELL'EXA-CANNON!
SOSPENSIONE D'EMERGENZA DEL MODO DI TIRO! SI TRATTA DI UN'ARMA CON UN'ENORME MASSA!
EXAXXION

ACCELERA FINO AL LIMITE POSSIBILE PER LA MANOVRA ELUSIVA! DISATTIVA IL LIMITATORE DI PROTEZIONE!
NON SO...
...SE FARO' IN TEMPO...

DUMP

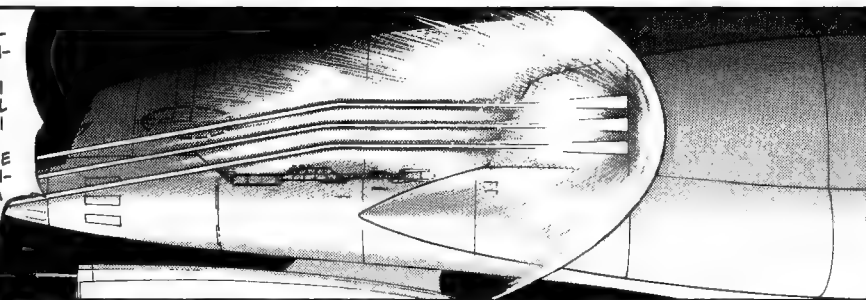
THO THO THOMM

DU DU DUMP
UOOOOH!

EPPURE, DALL RIDOTTO RAGGIO DELLE CANNONATE, NON SEMBRAVA UN'ARMA COL 100% DI MOBILITA'...
N-NON RIUSCIAMO ANCORA... A ENTRARE NEL LORO ANGOLO CIECO DI TIRO...? COUGH...

NNGH... HAH!
UG-GH...

STANNO CONTINUANDO A CAMBIARE LE TRAIETTORIE DI TIRO GRAZIE AL DISPOSITIVO DI CONTROLLO GRAVITAZIONALE SITUATO DAVANTI ALLA BOCCA DA FUOCO!

TERZA BORDATA IN ARRIVO!
E' POSSIBILE SUPERARE TEMPORANEAMENTE L'XXX UNIT, GRAZIE A UNA CAPACITA' ESTREMAMENTE GRANDE, ANCHE SOLO TRAMITE UNA NORMALE PRODUZIONE E ACCUMULAZIONE DI ENERGIA ELETT...

NONOSTANTE SIA SOLO UN ACCESSORIO DEL SISTEMA OFFENSIVO... E' ALLO STESSO LIVELLO DELLA NOSTRA ARMA PRINCIPALE!

HA DEFLESSO ANCHE IL TERZO COLPO.

OH, E' SOLO QUESTIONE DI TEMPO.

A PROPOSITO, CENTRANDO IN PIENO L'XXX UNIT, LA NOSTRA WEZABILL NON AVRA' DAVVERO ALCUN PROBLEMA?

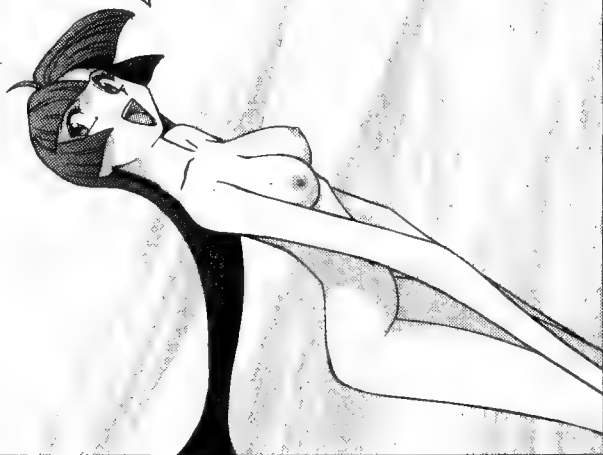
SARA' POSSIBILE DIFENDERCI DALLE RADIAZIONI CON UN CAMPO PROTETTIVO ORDINARIO.

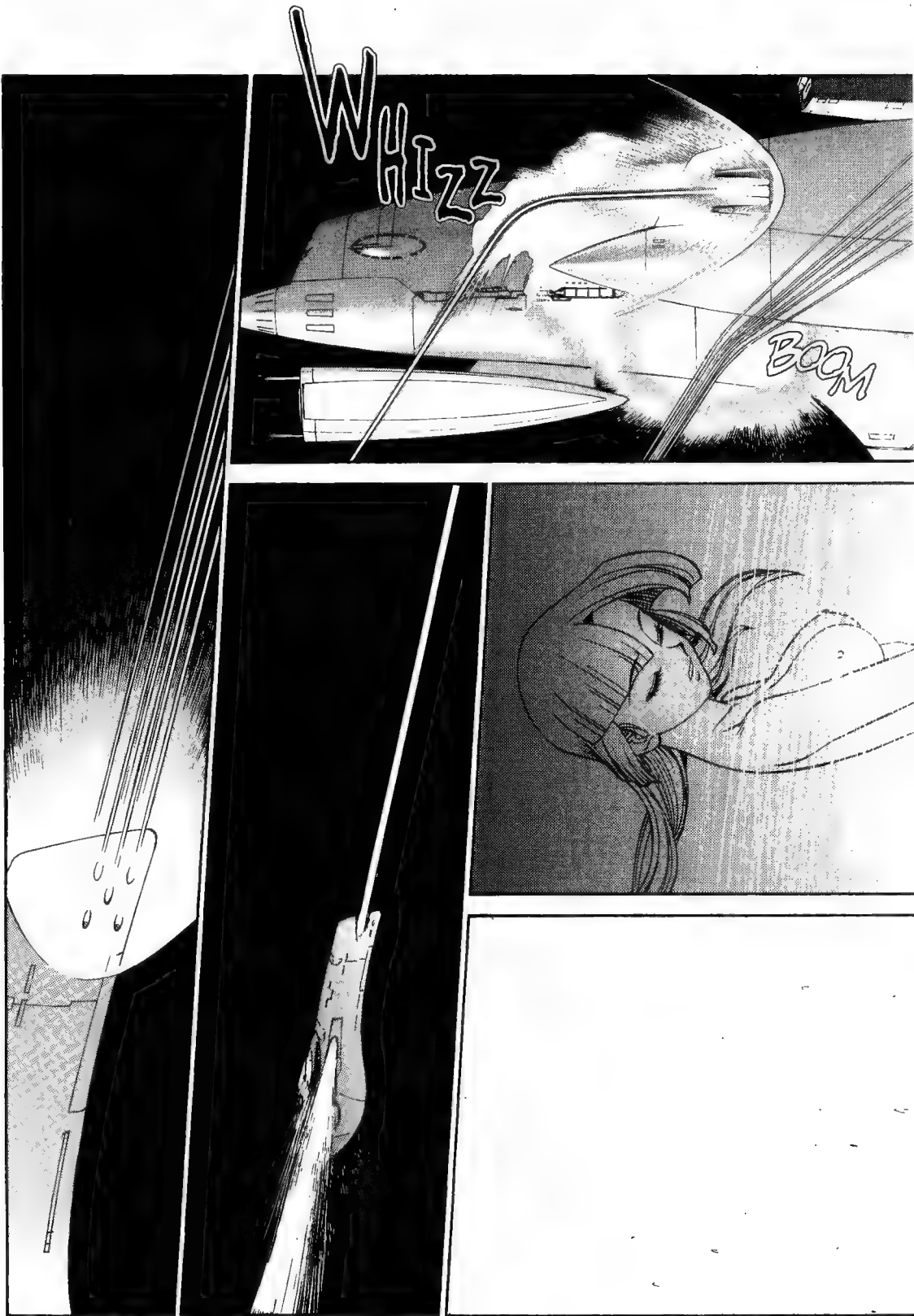
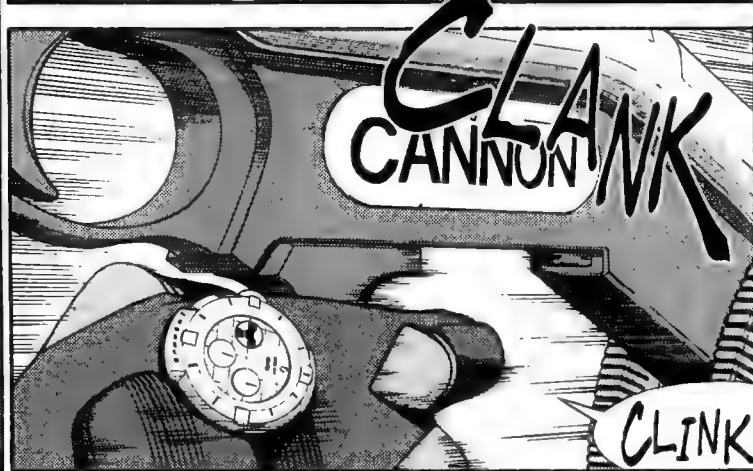
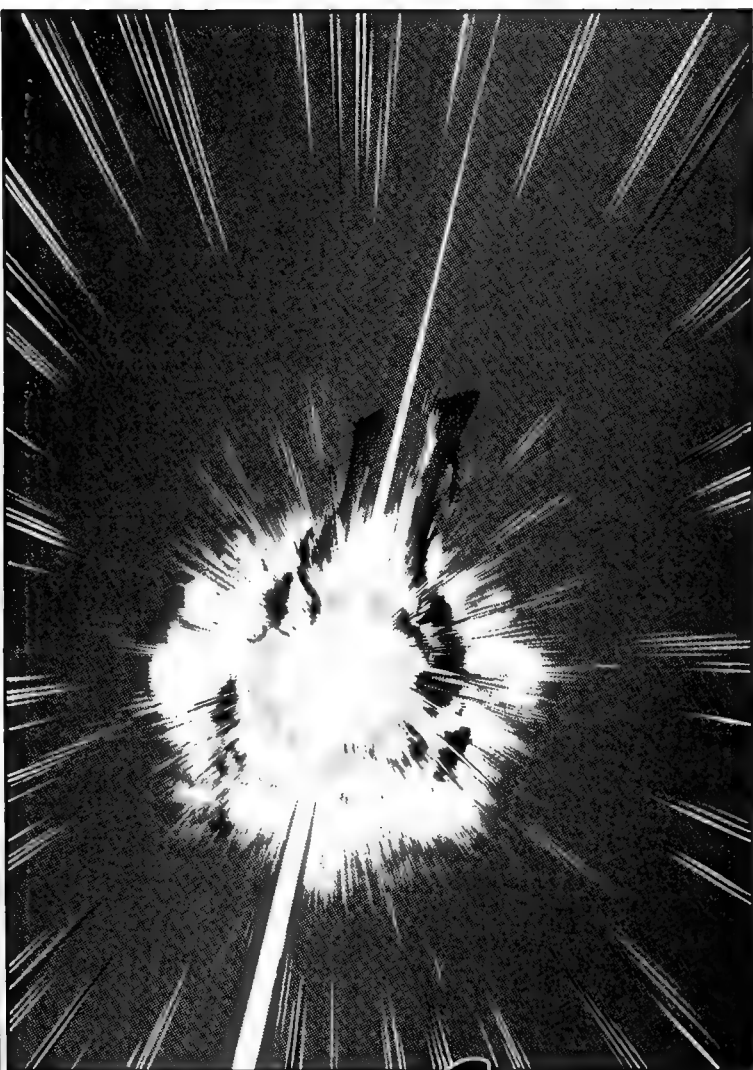
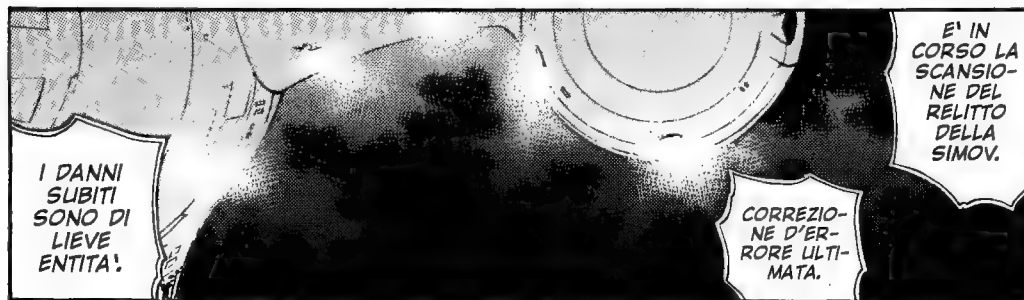
ANCHE SE UNA GRANDE MASSA DI MATERIA-ANTIMATERIA SCHIZZASSE AD ALTA VELOCITA' VERSO DI NOI, TUTTA L'ENERGIA DI QUESTA NAVE E' ORA CONCENTRATA A PRORA...

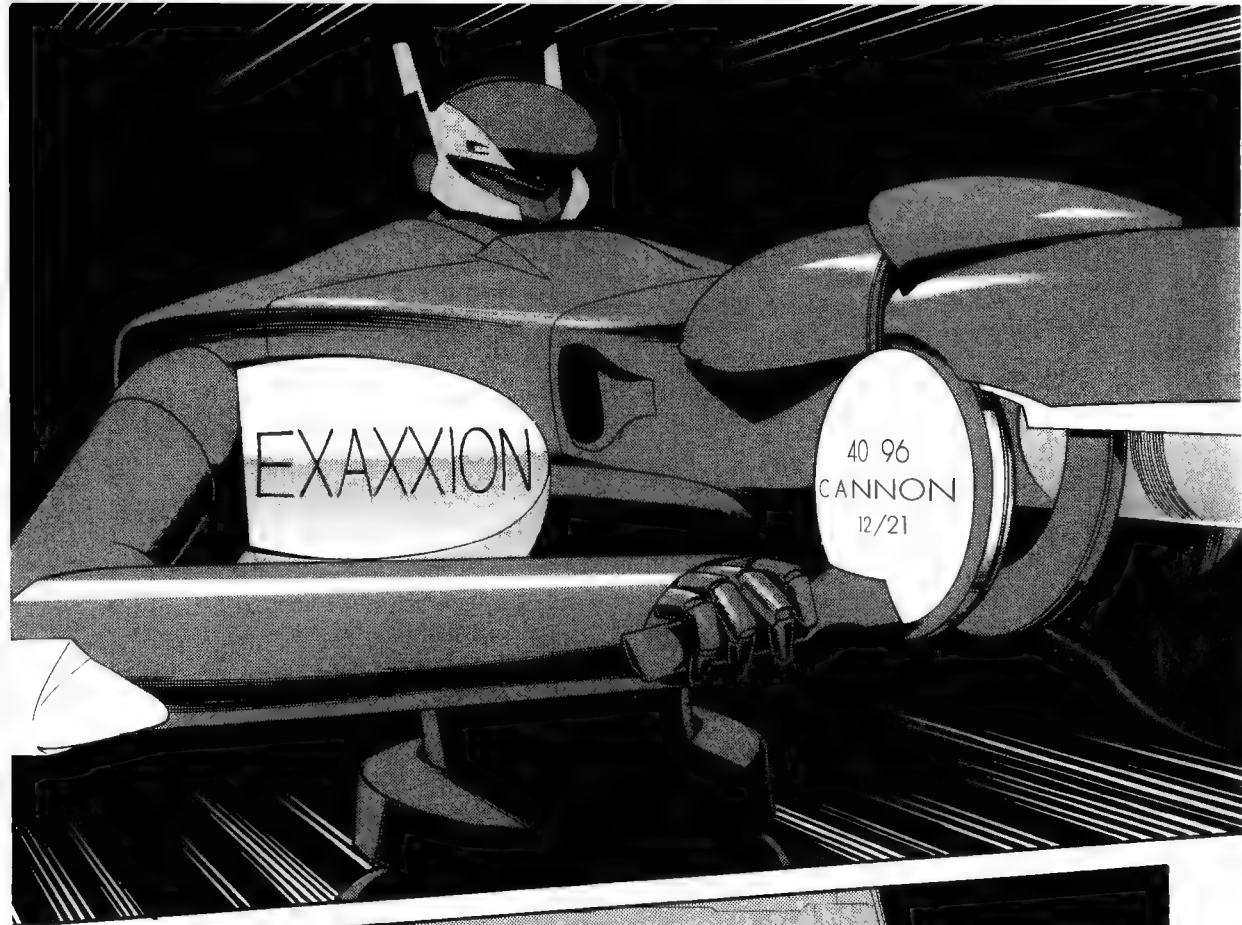
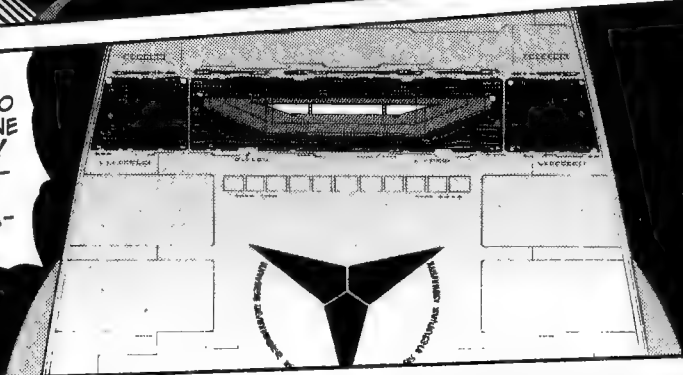
...PERCIO', ATTIVANDO IL CONTROLLO GRAVITO-INERZIALE AL MASSIMO DELLA POTENZA AL PRIMO AVVISTAMENTO DI DETRITI, AVREMO TUTTO IL TEMPO DI PROTEGGERCI.

COMANDANTE KRASIKOV.

DU-DUMP
MH?!
CHE SUC-CEDE?! RAPPORTO DA TUTTE LE SEZIONI!
ABBIAMO SUBITO ALCUNI COLPI NELLA CHIGLIA, A BABORDO!
SI TRATTA DI CANNONATE! SONO PROIETTILI DI GRANDE MASSA E CALIBRO...
PERCHE' SI SARANNO FERMATI...?
L'ATTACCO SI E' INTERROTTO! APPROFITTIAMO... COUGH... DI QUESTO MOMENTO... E ACCELERIAMO AL MASSIMO... UGH...
SI!
M-MA QUELLA E'...
SEMBRA CHE LA CORAZZATA NEMICA ABBIA SUBITO UN ATTACCO DA UN'ALTRA DIREZIONE.
EXAXXIO

CIAO, HOICHI! HAI VISTO? FINALMENTE SONO RIUSCITA A PRENDERE IL CONTROLLO DI QUESTA NAVE!
E' ALFA! E' ANCORA IN FUNZIONE!
APPROFITTANE PER CONTRATTACCARE!
ORA CHE LE E' STATO SPAZZATO VIA IL PONTE DI COMANDO, POSSO CONTROLLARLA A MIO PIACERE!

WHIZZ
BOOM

CLANK
CANNON
CLINK

ABBIAMO APPENA ACCERTATO LA DISTRUZIONE TOTALE DELLA SIMOV.
MA NON LE AVEVAMO SPAZZATO VIA L'INTERO BLOCCO DEL PONTE DI COMANDO?!
NON CAPISCO COME SIA STATO POSSIBILE, COMUNQUE, VISTO CHE L'ABBIAMO DISTRUTTA COMPLETAMENTE, ORA NON C'E' PIU' ALCUN PROBLEMA.

E' IN CORSO LA SCANSIONE DEL RELITTO DELLA SIMOV.
CORREZIONE D'ERRORE ULTIMATA.
I DANNI SUBITI SONO DI LIEVE ENTITA'.

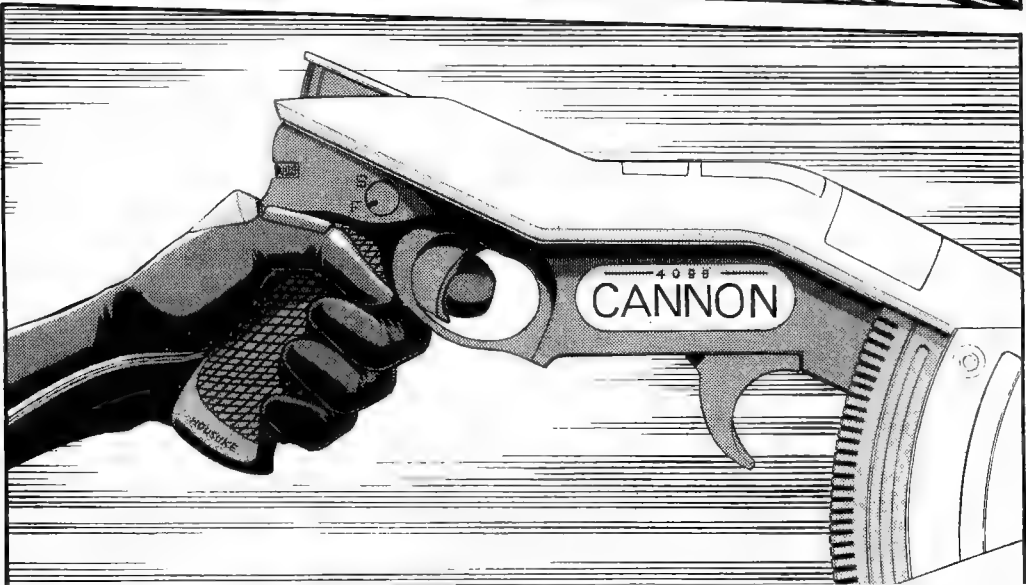
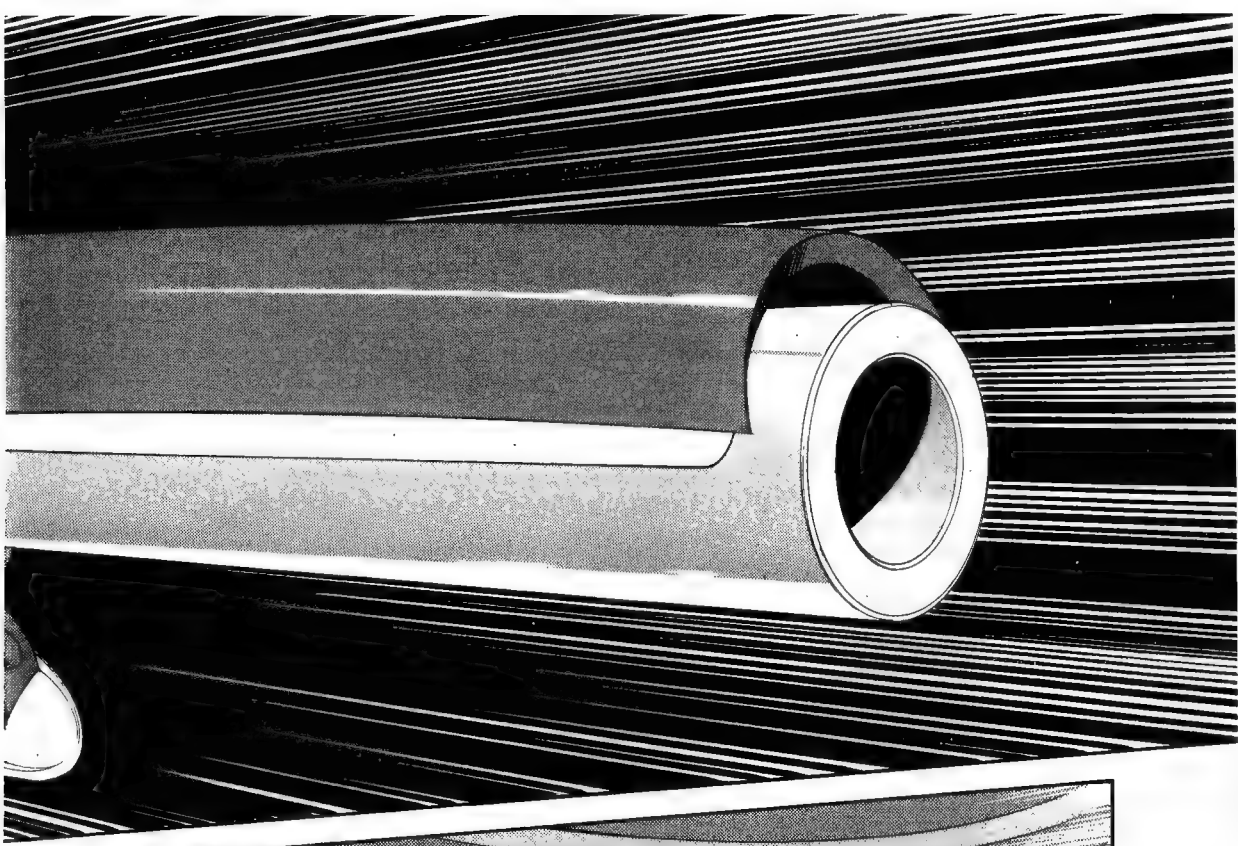
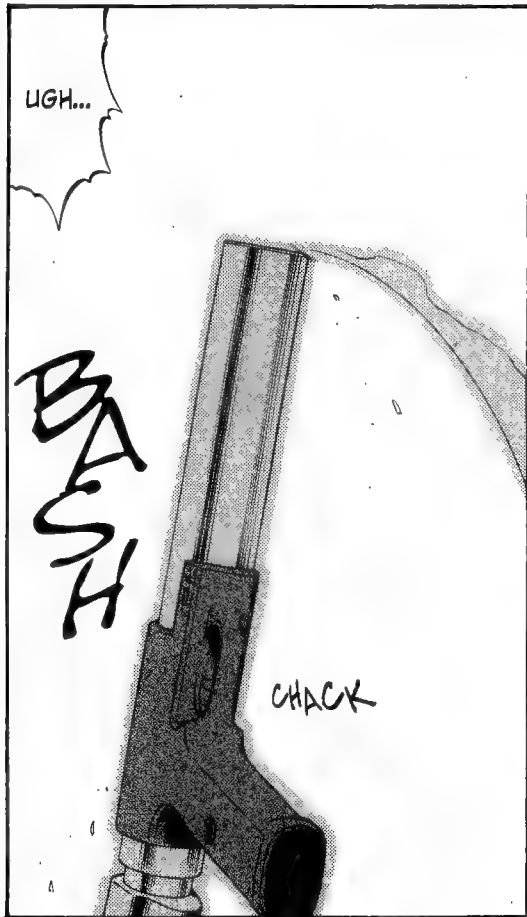
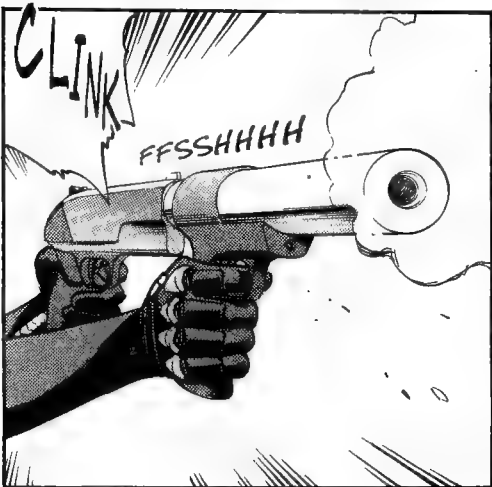
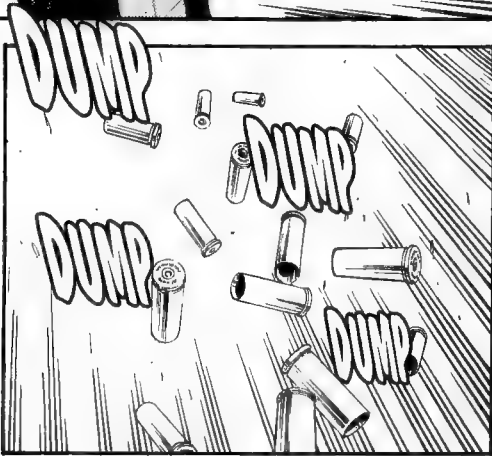
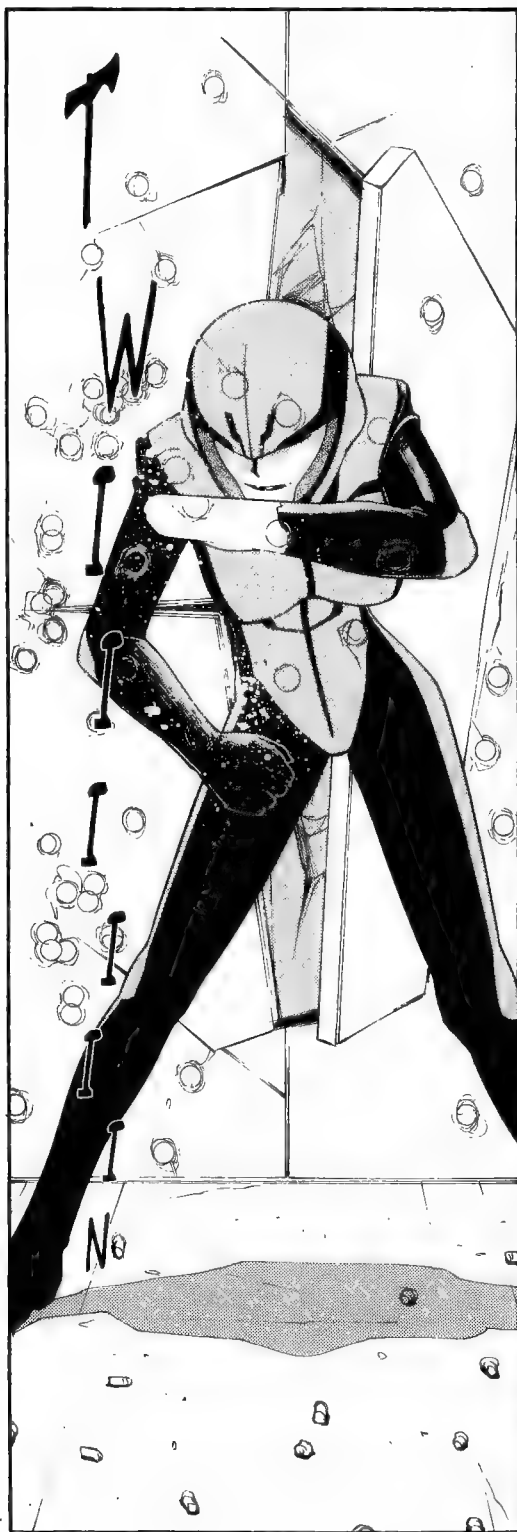
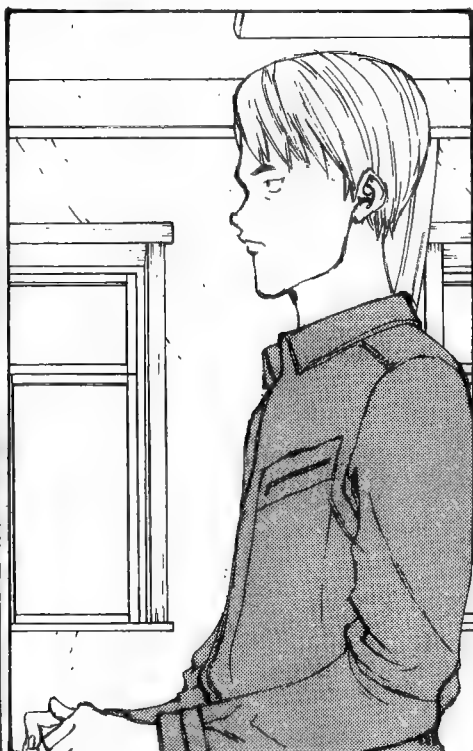
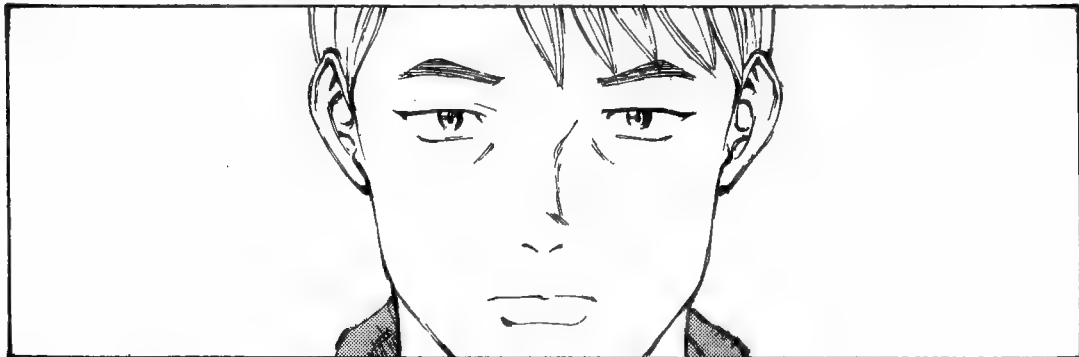
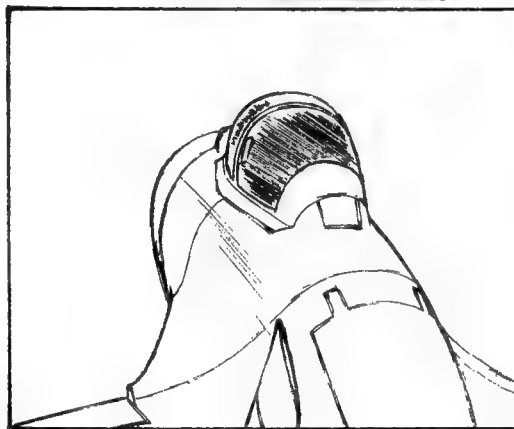
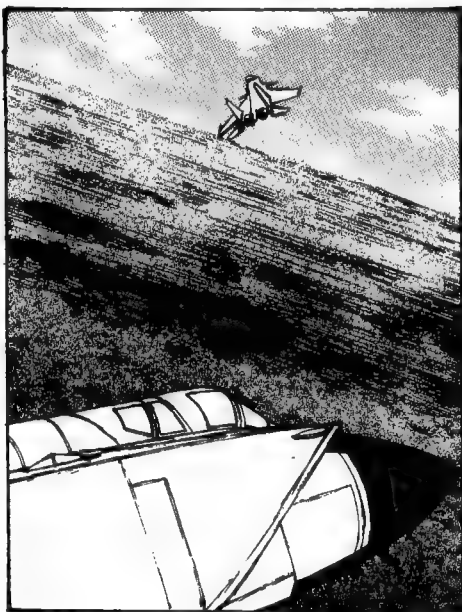
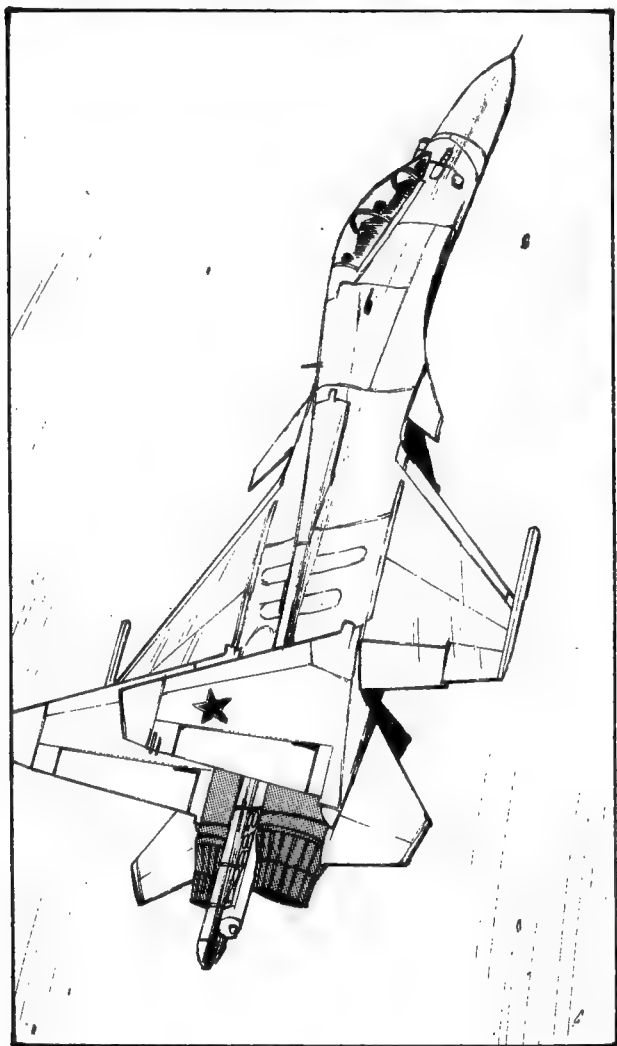
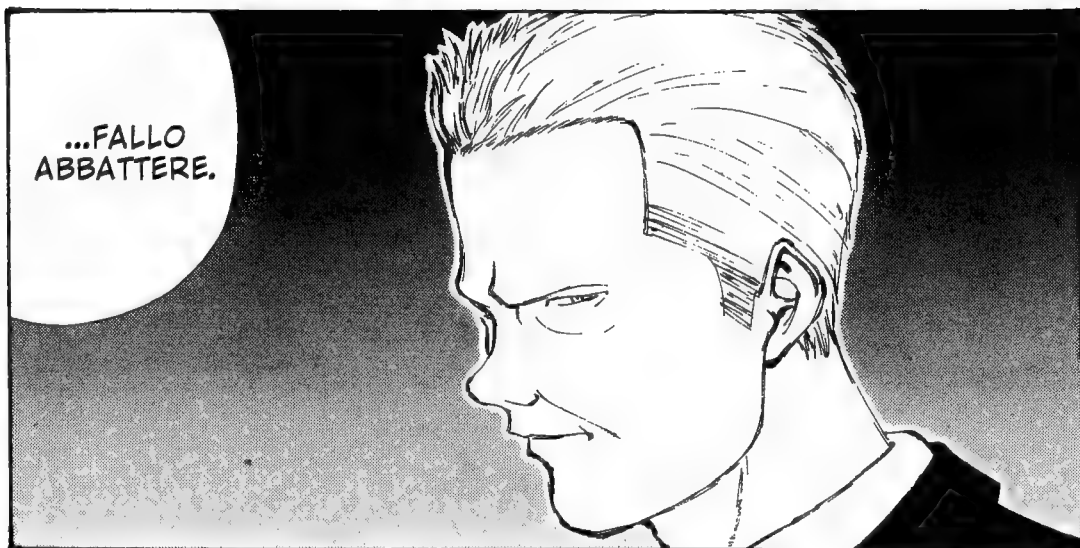
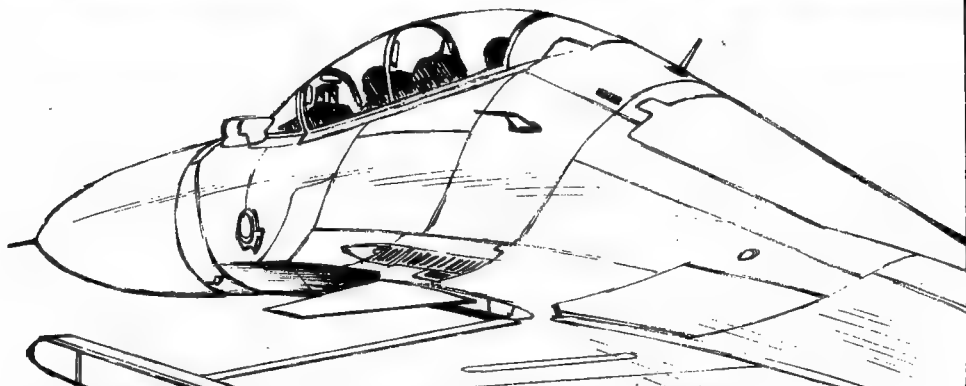
PUNTA DI NUOVO I CANNONI SU QUEL ROBOT!
NON M'IMPORTA NIENTE DELLA SIMOV!
WHIZZ
OBIETTIVO AGGANCIATO. IMMAGINE SUL MONITOR DEL COMANDANTE.
WHMMM

EXAXXION
40 96
CANNON
12/21
HA ASSUNTO LA POSIZIONE D'ATTACCO! HA COMPLETATO LA TRASFORMAZIONE!
RILEVIAMO UN FORTE INCREMENTO ENERGETICO DAI SUOI SISTEMI OFFENSIVI!
PREPARARSI A FAR FUOCO COL CANNONE PRINCIPALE!
DEVOLVERE TUTTA L'ENERGIA AL SISTEMA DI DIFESA GRAVITO-INERZIALE A PRORA!

CANNON

DUMP DUMP DUMP
DUMP
DUMP
DUMP
DUMP
CLINK
FFSSHHHH
UGH...
BASH
CHACK

...SPIACENTE, HOSUKE KANO!
TWIIIIIIIN

SHIRO MIHARA. PROPRIO LEI.

QUEL CY-30 IN VOLO...

...FALLO
ABBATTERE.

NON SO CHI CI SIA A BORDO...
...MA ORMAI NON CI SERVE PIU'.

PER QUANTO CI RIGUAR-DA...
...IL PILOTA PRECIPITATO E' GIA' SOTTO LA NOSTRA PRO-TEZIONE.

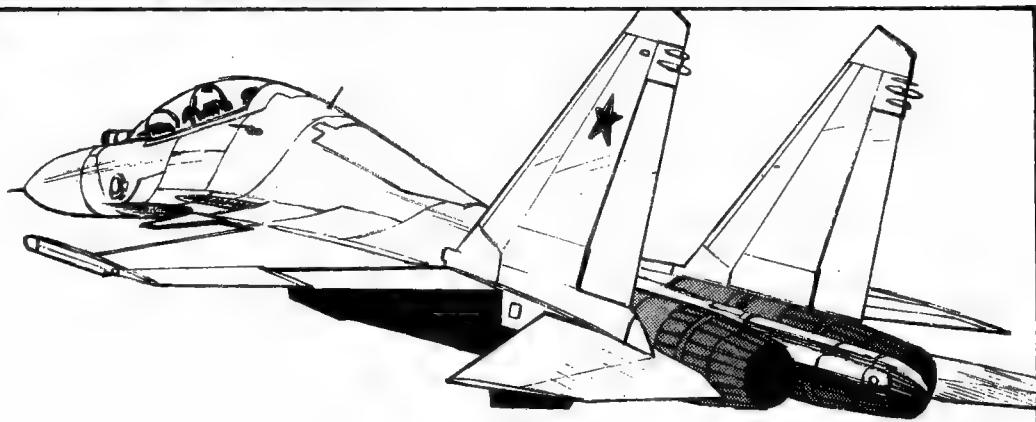
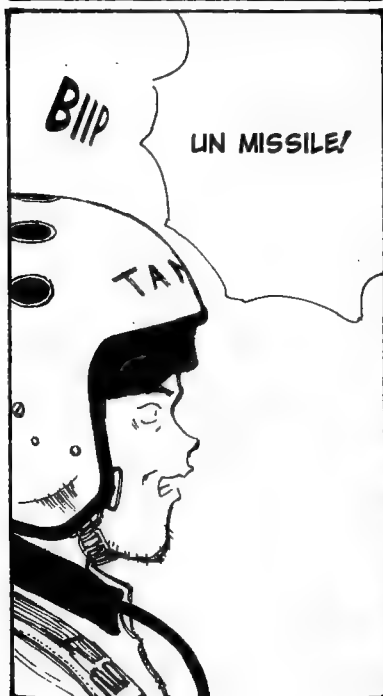
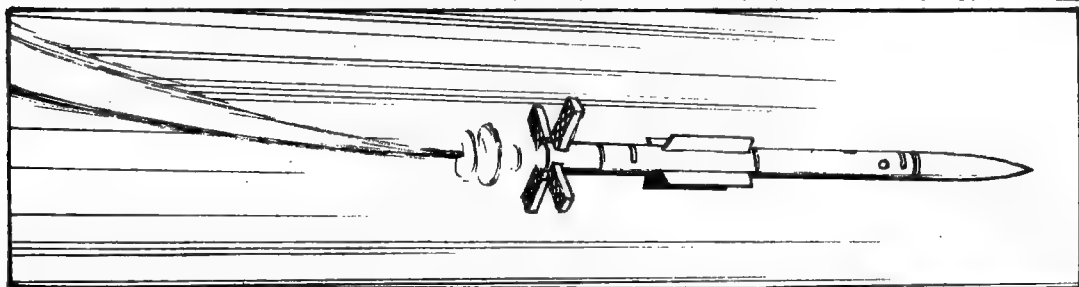
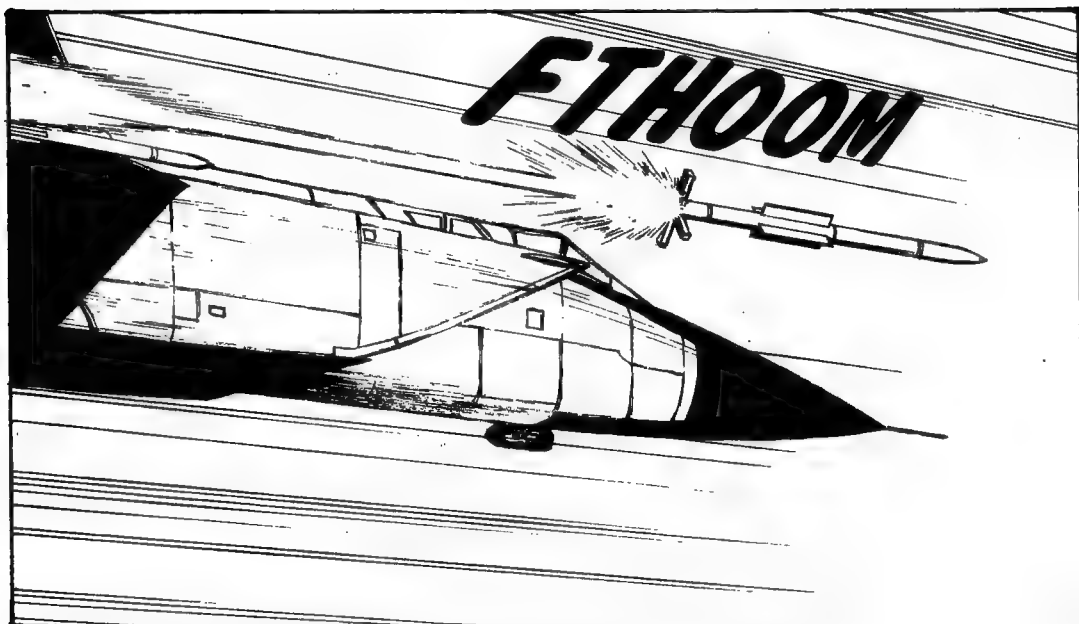
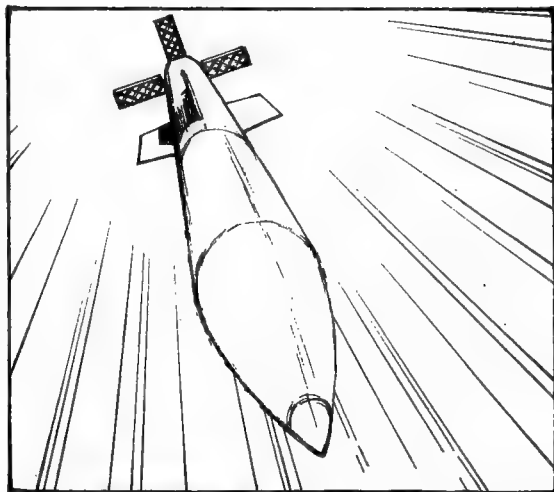
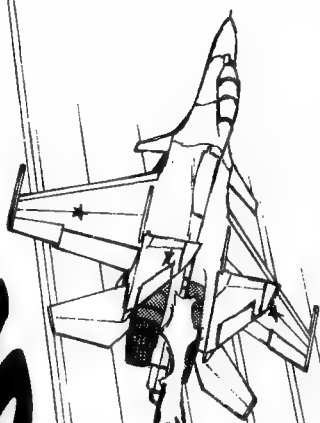
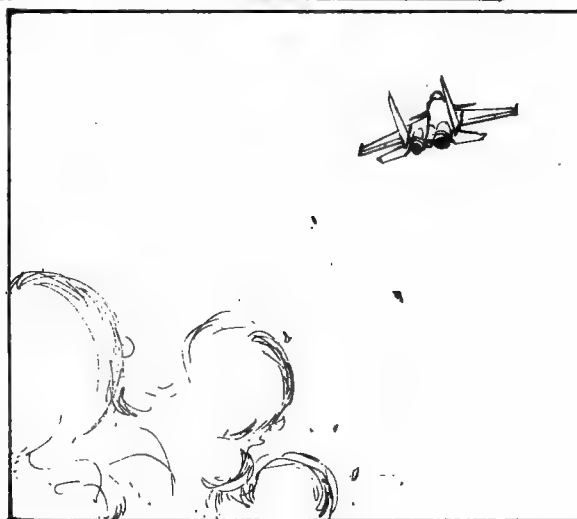
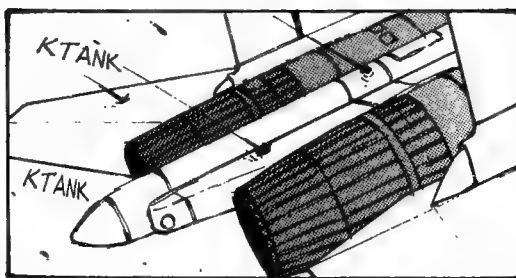
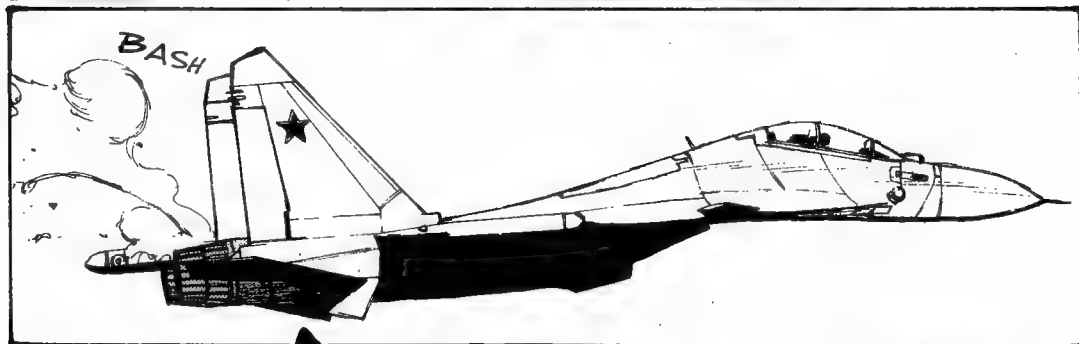
FTHOOM
BIIP
UN MISSILE!
E' SUCCESSO QUALCOSA?!
SIGNORA, TENGA CHIUSA LA BOCCA, ORA!
TAM
E' UN MISSILE A RADAR!

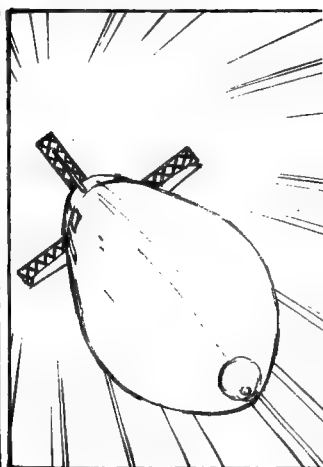
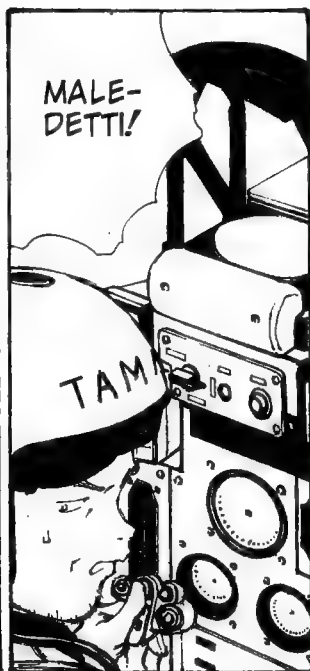
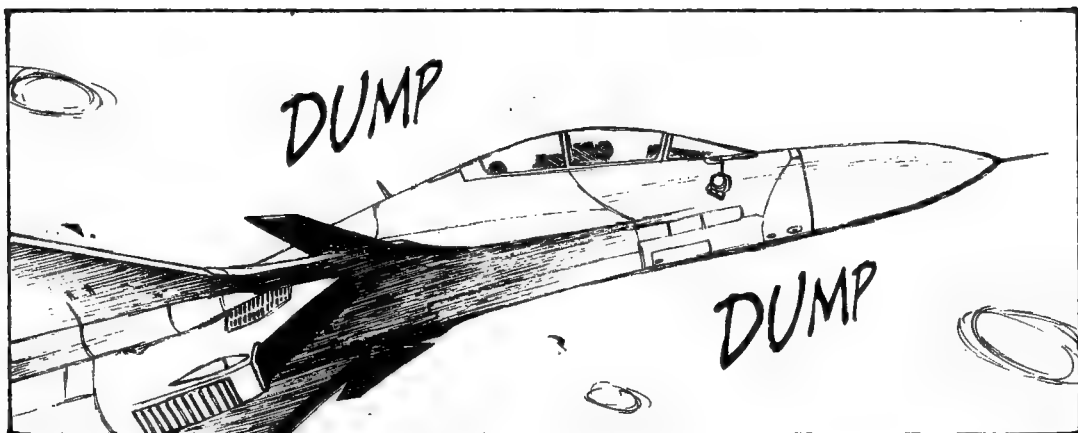
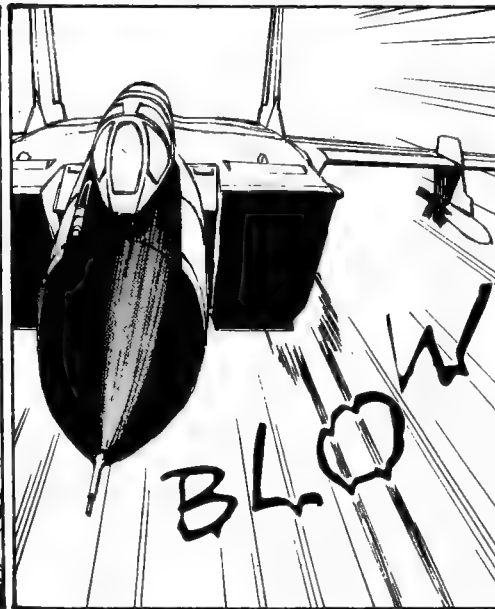
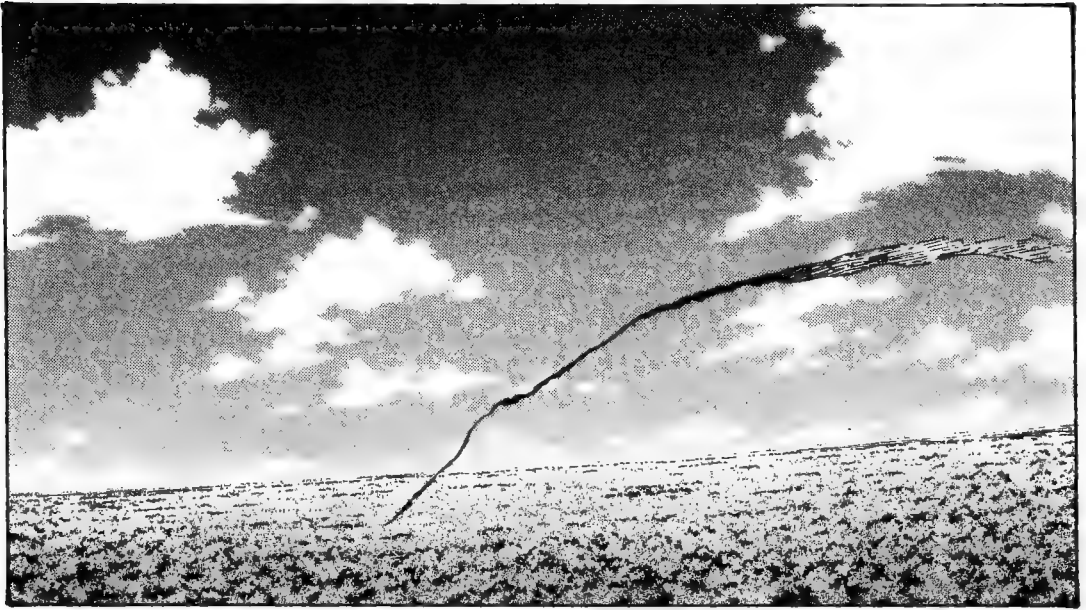
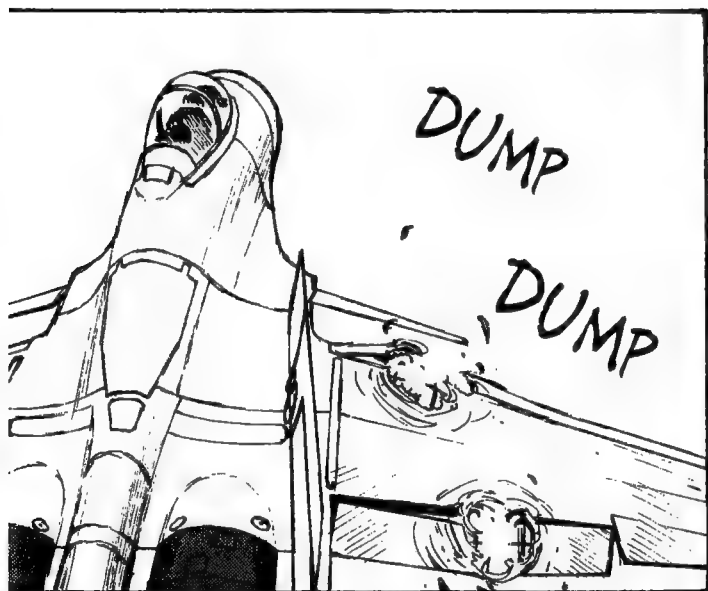
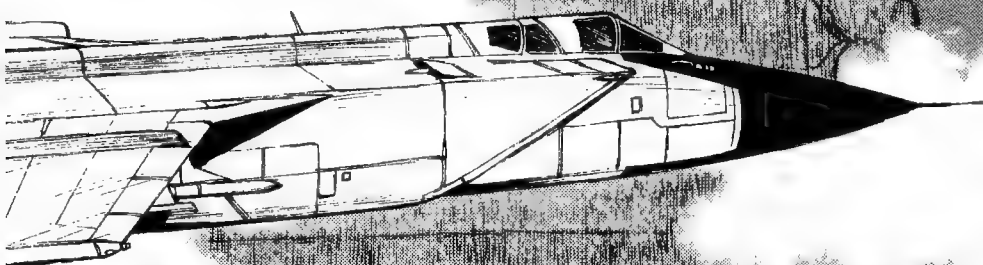
WHOOOO
PA
PAFF
THOOOM
QUESTI FANNO SUL SERIO!

BASSH

BASH

PTHOOM

KTANK
KTANK

TUTTO BENE, SIGNORA?!
CERTO.
SEGUIRO' LE LORO DIRETTI-VE...
UNA VITA UMANA NON SI RIPARA COME UNA CARLIN-GA...
TA

CESSATE IL FUOCO!
VA BENE!
SEGUIREMO LE VOSTRE DIRETTIVE!

BLOW

COS...?!
TA

DUMP
DUMP

WREEEEEE

MALE-
DETTI!
TAM

ALTRI
MISSILI!
TAM

I CHAFF ANTIRADAR NON PAR-TONO!
DEVONO ESSERE RIMASTI DANNEG-GIATI POCO FA!

WHISSS

KTANK
KA BOOM

...MA COS'E' SUCCES-SO?!
TAM

AH!

ACCI-DENTI!

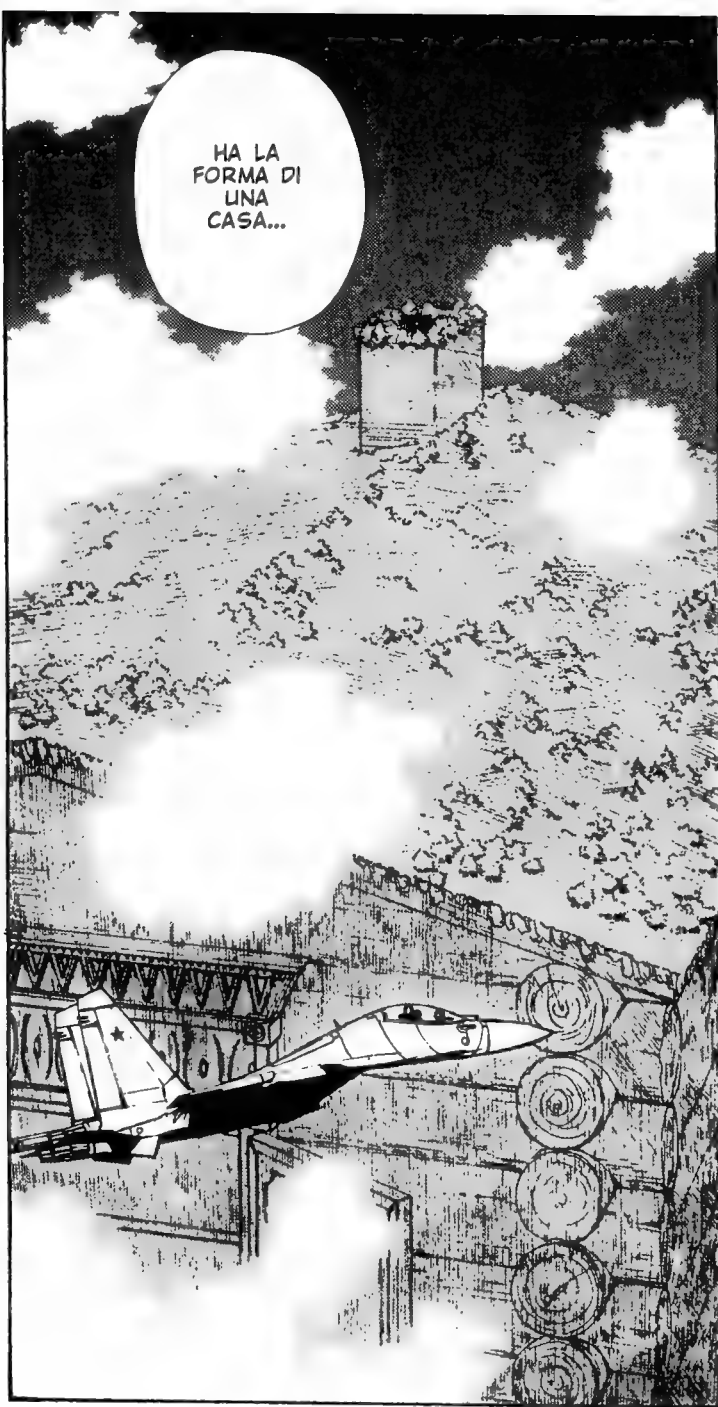
BLOW

DUMP
DUMP

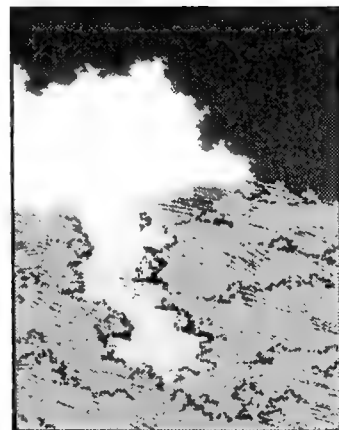
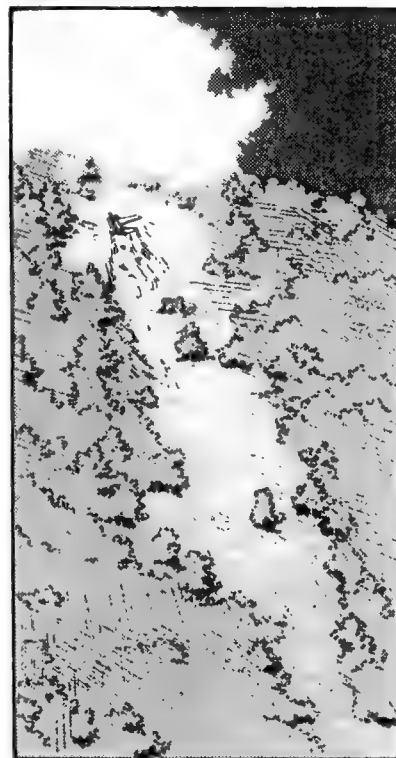
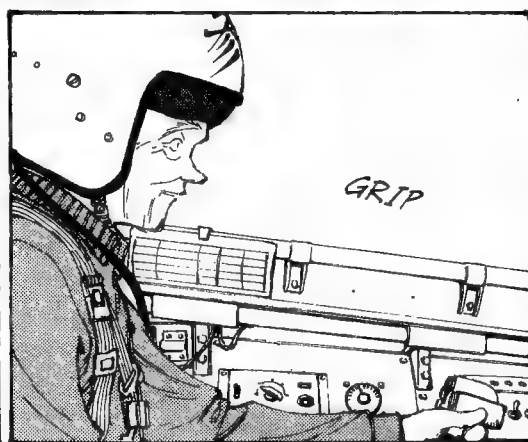
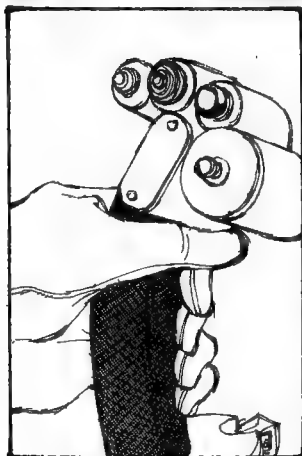
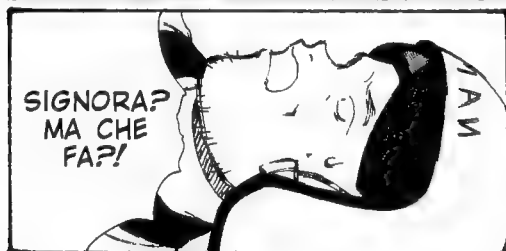
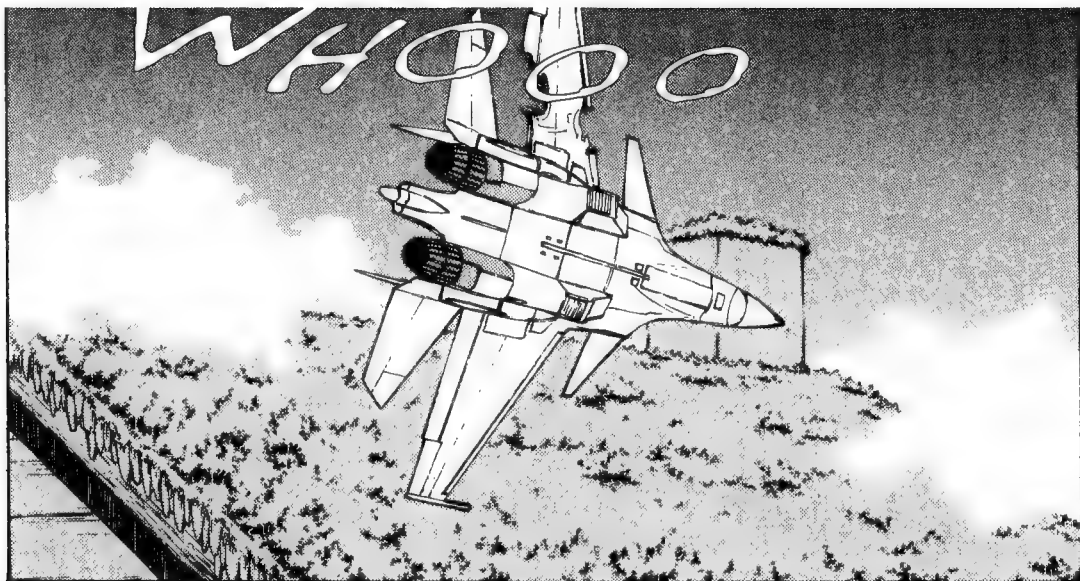
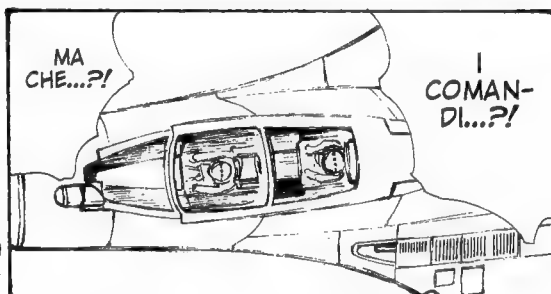
THOOM

SIGNO-RA!
SI RICORDA LA PROCEDURA DI ABBANDONO DEL VEICOLO?!
TAM

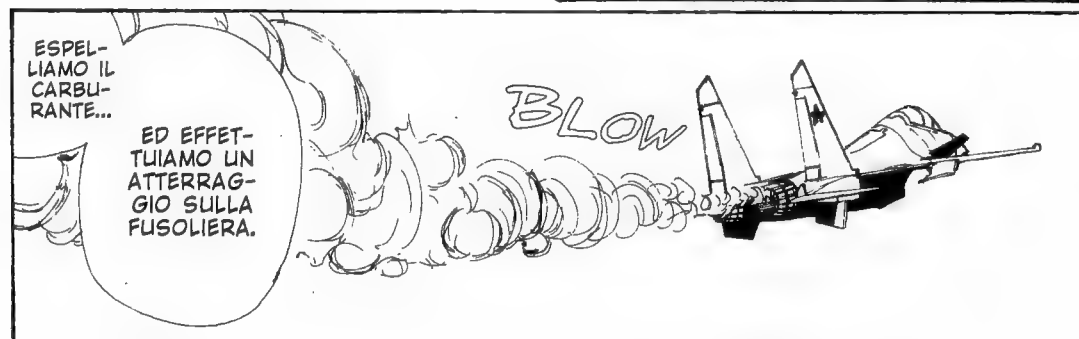
SIGNO...?!
TAM

CHE DIAVOLO E' QUESTO?!

HA LA FORMA DI UNA CASA...

IL RELITTO DI UN AEREO!
TAMAN
GRIP
COS...?!
AN

WHOOO

SIGNORA? MA CHE FA?!

MA CHE...?!
I COMANDI...?!

SCENDIAMO.
SU QUELLO?!

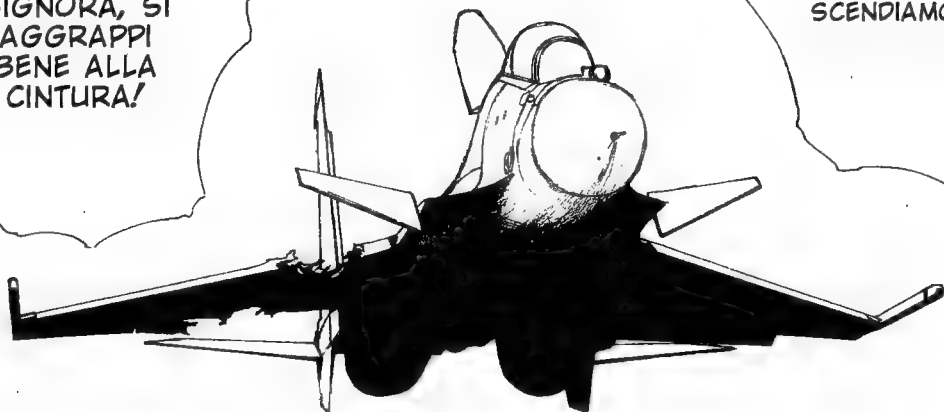
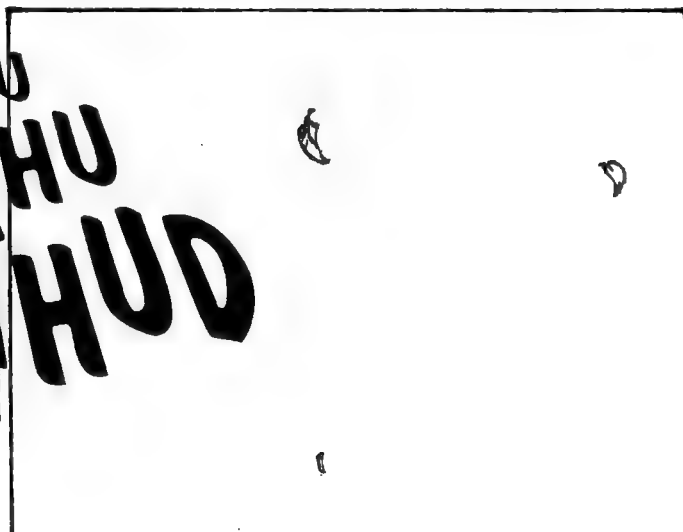
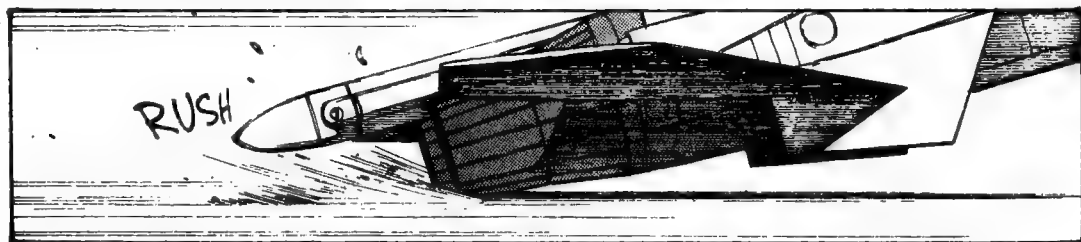
ORMAI STA PER PRECIPITARE, VERO?
CI PENSO IO.

ESPELLIAMO IL CARBURANTE...
ED EFFETTUIAMO UN ATTERRAGGIO SULLA FUSOLIERA.
BLOW

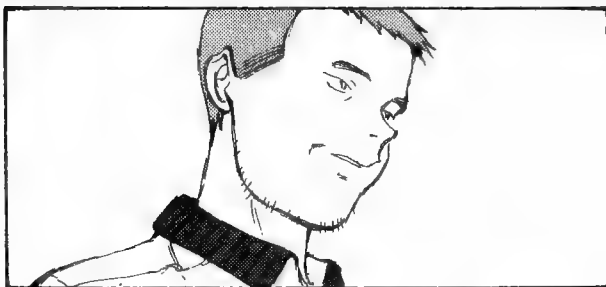
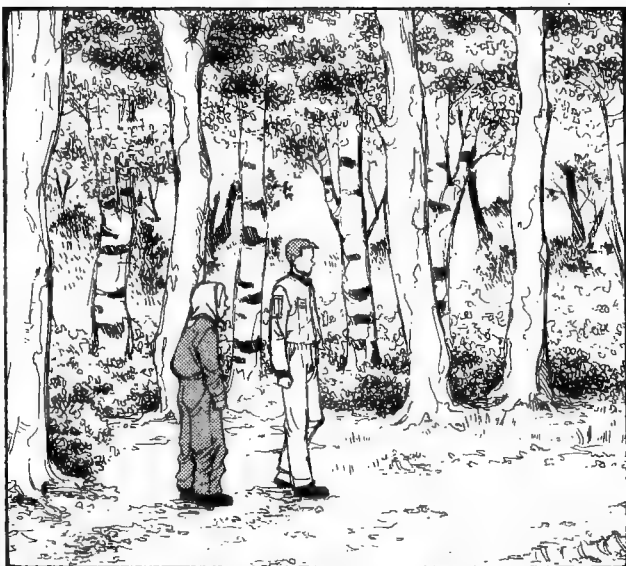
SIGNORA, SI AGGRAPPI BENE ALLA CINTURA!

SCENDIAMO!

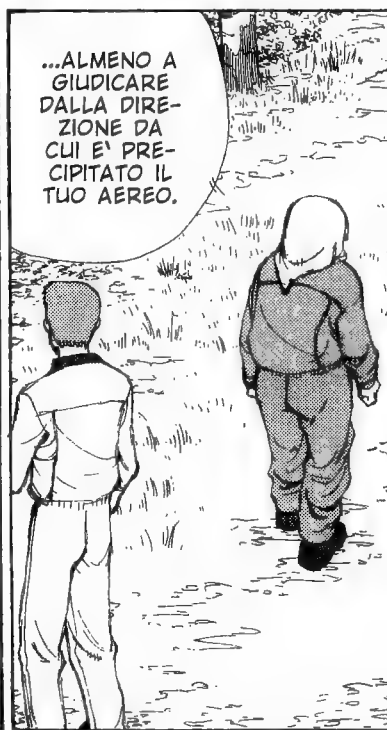
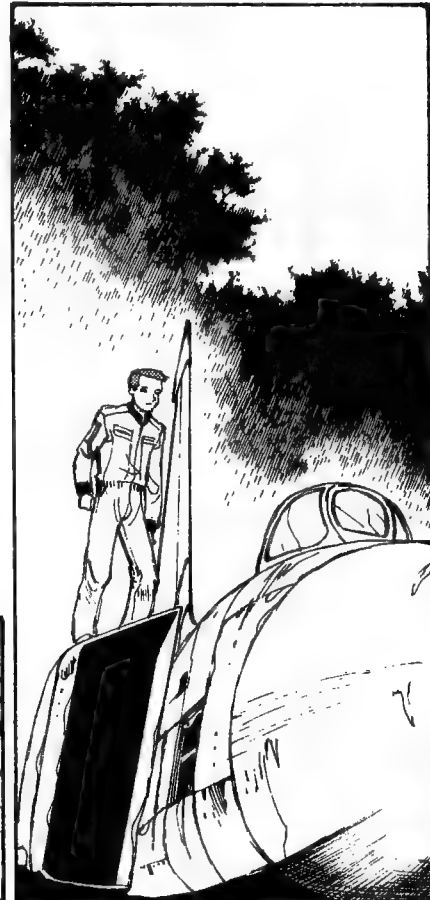
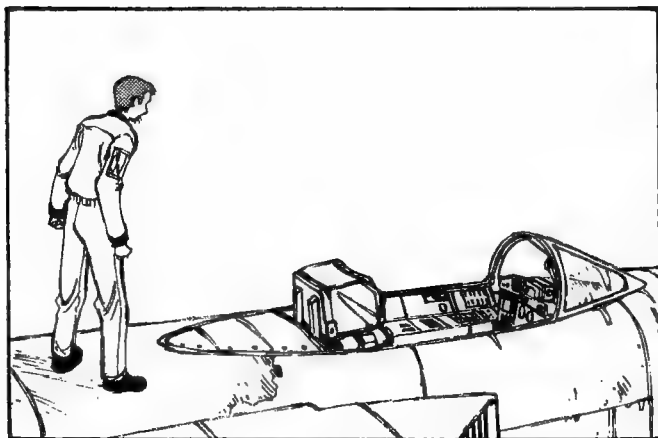
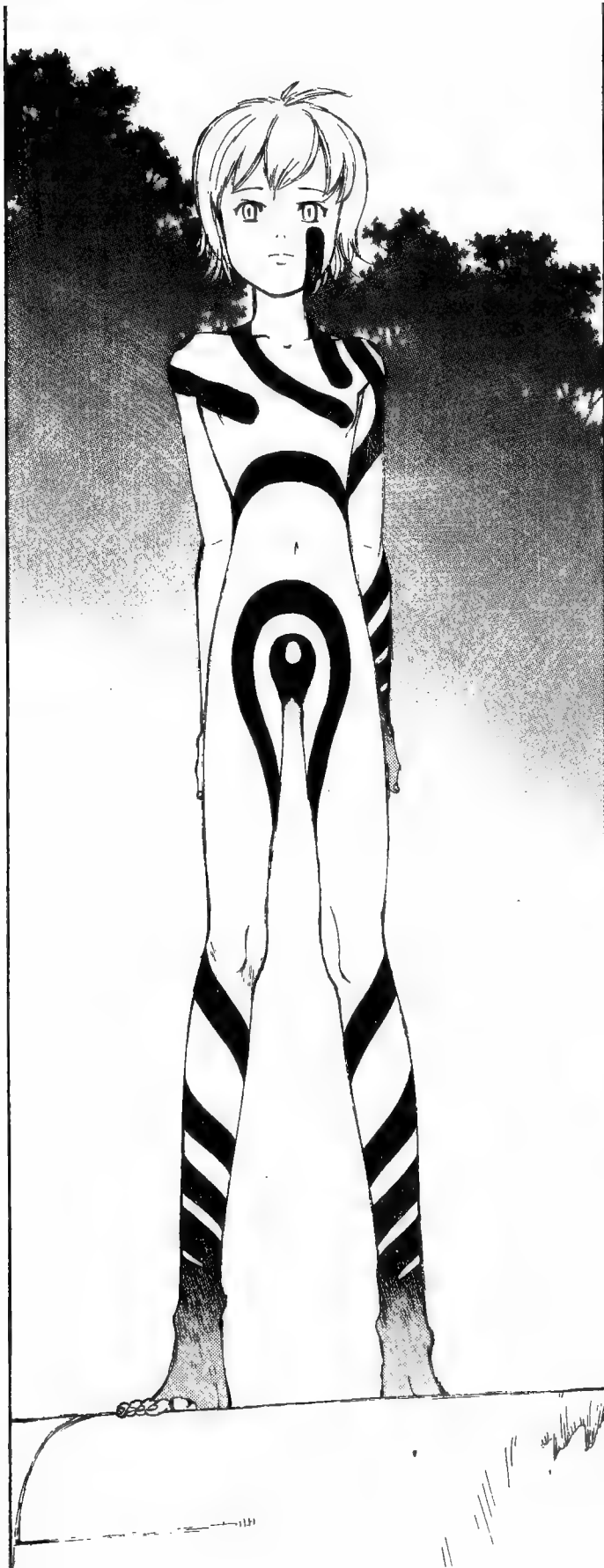
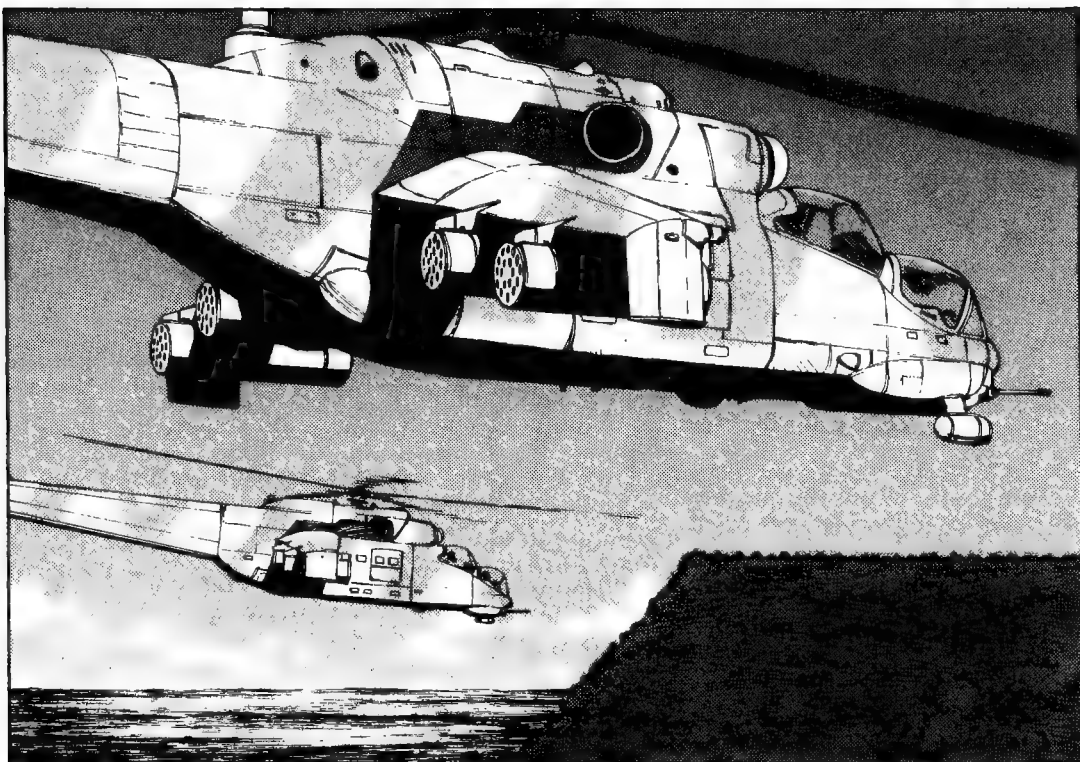
W I I I I I I

RUSH

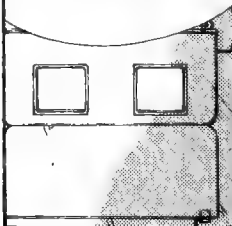
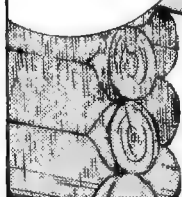
TAN
THU
THU
THUD

SIGNORA! SI E' FATTA MALE?!

SMETTILA DI TRATTARMI SEMPRE COME UNA VECCHIA...

LA POSIZIONE DOVE ABBIAMO AVVISTATO IL RELITTO...
...E' DA QUESTA PARTE, VERO?
NON CONTARE SULLA POSIZIONE DEL SOLE, QUASSU'.
LA TERRA SI SPOSTA IN VOLO SOTTO I NOSTRI PIEDI.

DEV'ESSERE DI QUA...

...ALMENO A GIUDICARE DALLA DIREZIONE DA CUI E' PRECIPITATO IL TUO AEREO.

E' QUELLO DI SUO FIGLIO...?!
ANDRO' A DARE UN'OC-CHIATA.
MI ASPETTI LI'.

SEMBRA CHE NON CI SIA NESSUNO, QUI DENTRO.
CERCO DI PERLUSTRARE I DINTORNI.
LEI RIMANGA QUI, SIGNORA.
GUARDA...

L'OGGETTO VOLANTE CONTINUA A SPOSTARSI VERSO OVEST.
LA VELOCITA' RIMANE IMMUTATA.

PER LE INDAGINI SULL'OGGETTO VOLANTE SARA' FORMATA UNA SQUADRA A PARTE.

NON C'E' ALCUN CAMBIAMENTO NELL'ORDINE IMPARTITO.
FERMATE I DUE INDIVIDUI! SONO ANCORA I NOSTRI BERSAGLI!

SE DOVESSERO OPPORRE RESISTENZA, ABBIAMO L'ORDINE DI UCCIDERLI CON UN COLPO DI FUCILE!
PREPARATEVI ALL'ATTERRAGGIO!

AH... EHM...

CHIS-SA'...
...SE CAPISCE IL RUSSO?!

WHUP
WHUP
WHUP

WHUP
WHUP
WHUP

HANNO MANDATO ADDIRITTURA DEGLI ELI-COTTERI...

COS...?!

VORRA' DIRCI DI SEGUIR-LA...?

ANDIAMO, SIGNORA!

WHUP
WHUP
WHUP

ENTREREMO NELLA POSIZIONE DI DISCESA A CORDA DOPPIA!

A ORE DIECI!

UH?

OOHHMM
AH!

RITI-
RATA!
WHUP
WHUP
WHUP

UNA
SORTA DI
CUPOLA...

LEI... CI
HA PRO-
TETTO?!

VASILISA, CI SONO DELLE PERSONE...

LJOLJA...
LJO...

...M-MAMMA...?

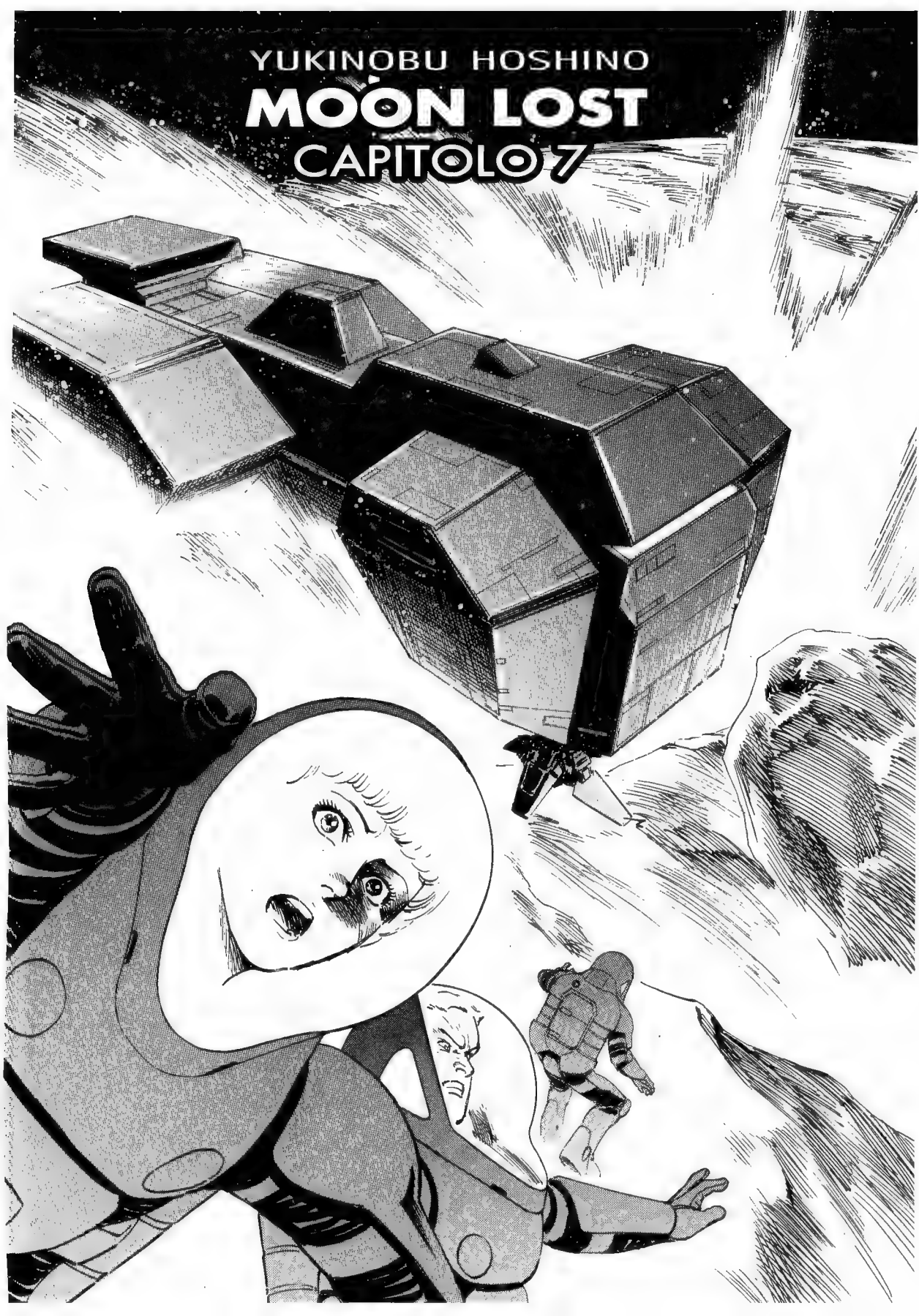
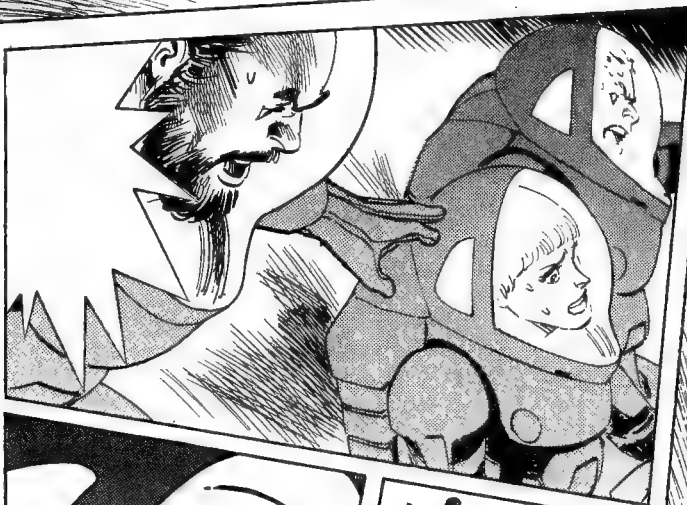
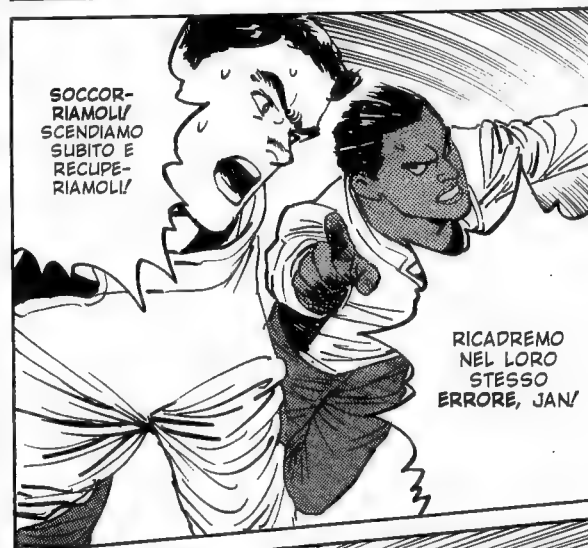
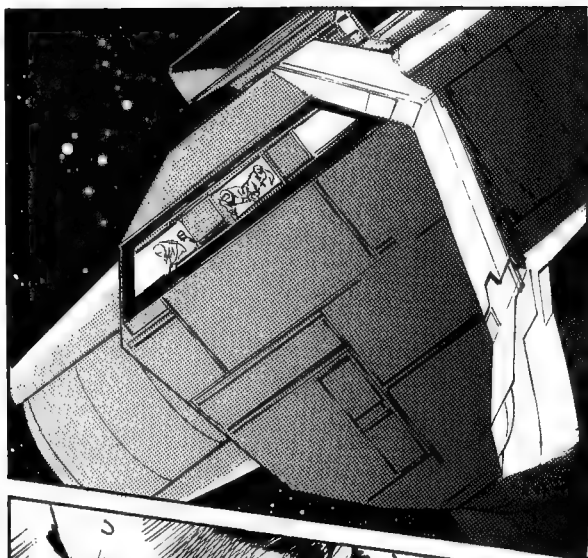
MA... COME...?

QUESTO E' IL FIGLIO DELLA SIGNORA...?

MA COME...?

NON E' INVECCHIATO IN QUESTI DICIOTTO ANNI?!

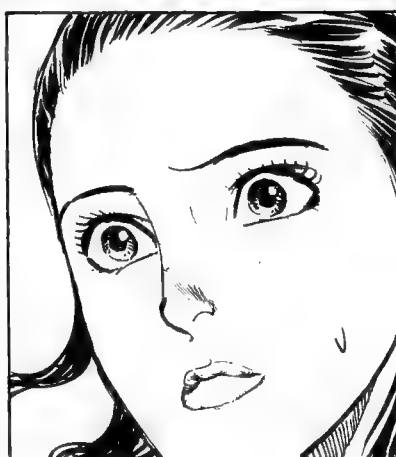
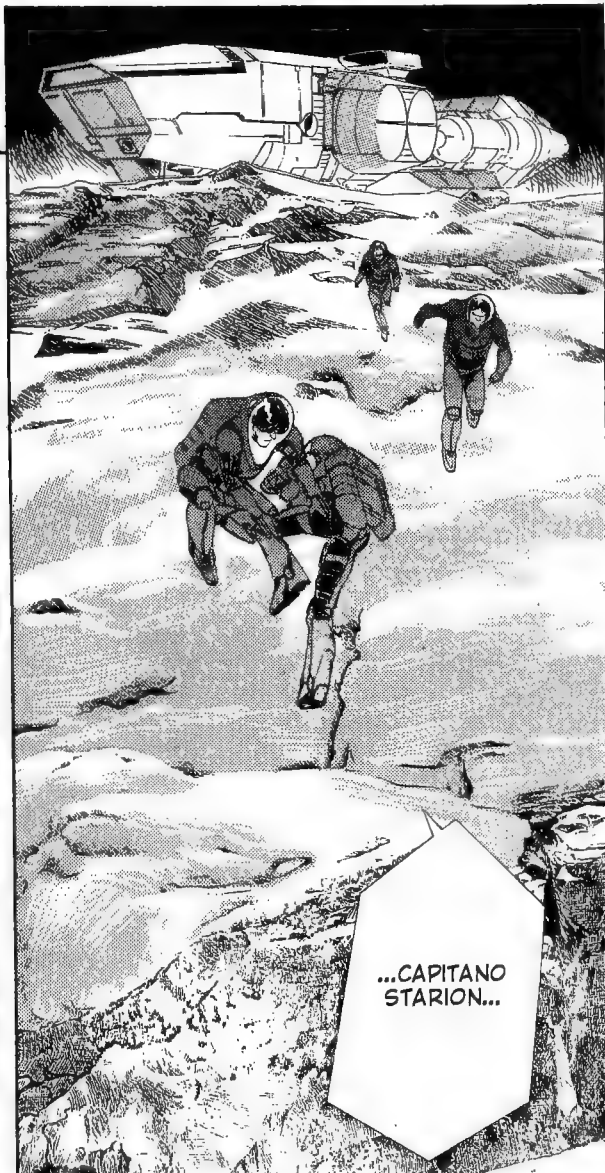
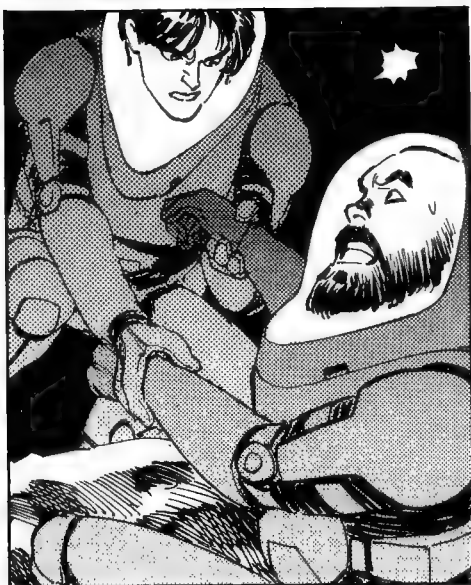
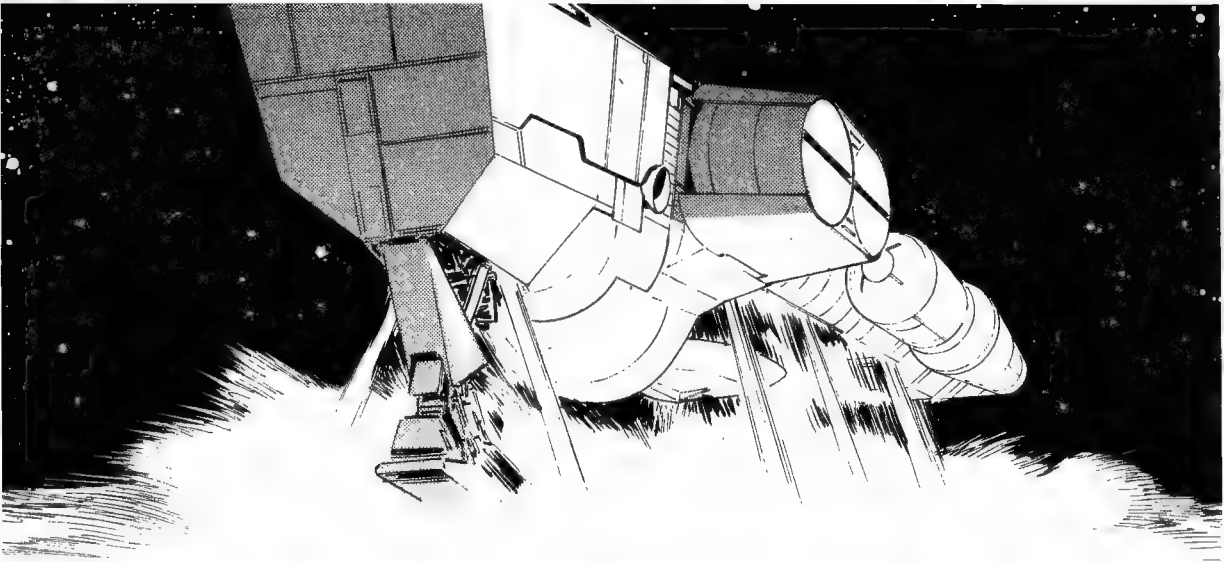
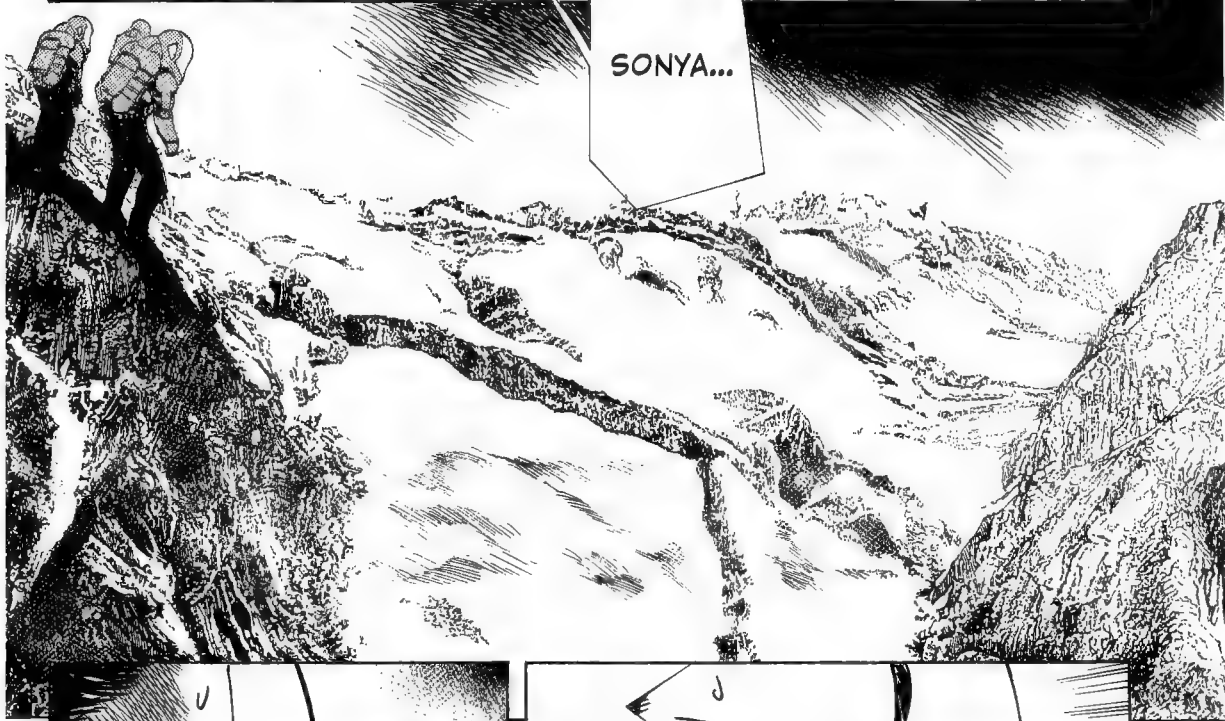
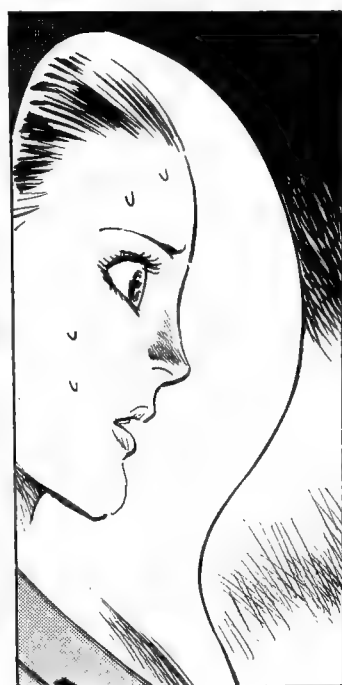
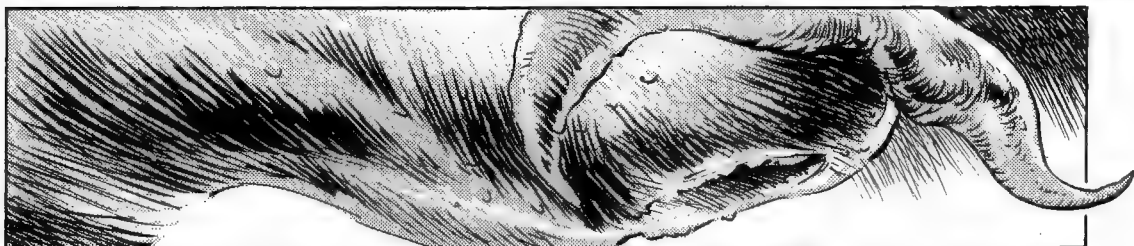
NARUTARU - CONTINUA

YUKINOBU HOSHINO
MOON LOST
CAPITOLO 7

SI SONO APERTE DELLE SPACCATURE SULLA CROSTA DI GHIACCIO DI EUROPA!
SONYA...
DRUSSH!!

LA PHOENIX NON RIESCE A RISOLLEVARSI IN ARIA! IL CAPITANO E SONYA SONO PRECIPITATI!
SKRRRR
SONYA?!
SOCCORRIAMOLI! SCENDIAMO SUBITO E RECUPERIAMOLI!
RICADREMO NEL LORO STESSO ERRORE, JAN!
L'ACQUA SI CONGELERA' SUBITO! SE PERDEREMO TEMPO, LA NAVE E L'EQUIPAGGIO RIMARRANNO IMPRIGIONATI NEL GHIACCIO!

LA FORZA D'ATTRAZIONE DI GIOVE CAUSA UNA GRANDE MAREA, FACENDO TREMARE LA CROSTA DI GHIACCIO DI EUROPA... DI CON-SEGUENZA IL CALORE GENERATO DALL'ATTRITO SCIOGLIE IL GHIACCIO E FA SGORGARE L'ACQUA MARINA...
ERA UN FENOMENO GIA' PREVISTO... MA DOVEVA AVVENIRE **PROPRIO** AL MOMENTO DELL'ATTERRAGGIO...?

COSA FACCIAMO, CAPITANO STARION? ANDIAMO A SOCCORRERLI O NO?
...

HO SCELTO LA ROTTA PIU' BREVE PER LA DISCESA!
BIP

DOPO L'ATTERRAGGIO, KIRA E GASTON RIMANGANO IN ATTESA TENENDOSI PRONTI PER IL DECOLLO!
IL RESTO DEI MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO SI OCCUPERANNO DEL SALVATAGGIO DEI MEMBRI DELLA PHOENIX INSIEME A ME!

...CAPITANO STARION...

SONYA...
JAN!
BISOGNA. SALVARE MAIKA E JAN CHE SONO RIMASTI SULLA PHOENIX... JAN!

PORTIAMOLO SUBITO ALLA CADMUS!

WHIZZZ

ROOOARR

STATE INDIETRO! SE CI BAGNASSIMO, FINIREMMO CONGELATI!

THUMF

ROOAR

BABASH
GWIEE
GNW

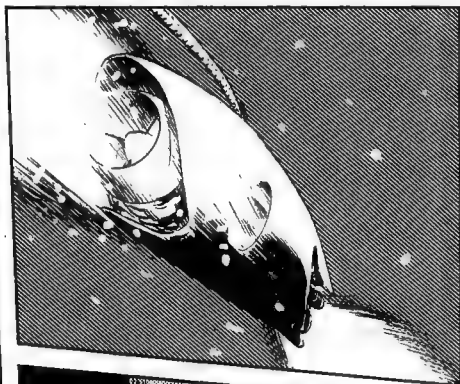
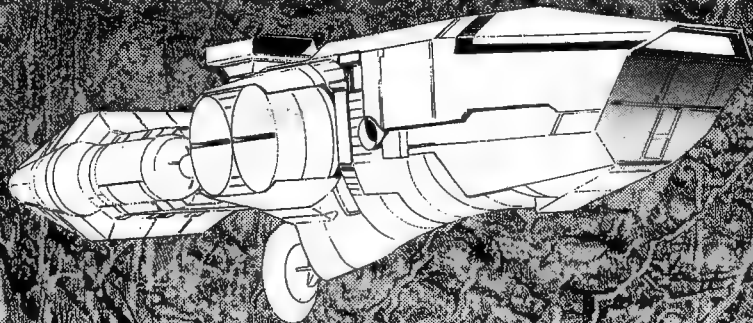
EEEEEK

SPLOOSH

RRSSSHHH

I DATI LI FAREMO TRASMETTERE DALLA PHOENIX RIMASTA SENZA EQUIPAGGIO!

PREPARATEVI PER IL DECOLLO DELLA CADMUS! DOPO AVER LANCIATO IL DISPOSITIVO, RITIRIAMOCI TUTTI QUANTI!

SPLOSH

SWIZZ ZZZ

...CHE COS'E' QUESTO RUMORE ASSORDANTE...?

IMMAGINO CHE LA CROSTA DI GHIACCIO STIA STRIDENDO SU VASTA SCALA, VISTO CHE VIENE DISTORTA IN CONTINUAZIONE DALLA FORZA DELLA MAREA CAUSATA DA GIOVE...

LA SONDA HA RAGGIUNTO IL MARE SOTTO IL GHIACCIO, MA C'E' IL BUIO PIU' COMPLETO. USEREMO LO SCANNER A ONDE ULTRASONICHE...

ADESSO E' AUMENTATA A CINQUE GRADI! SEMBRA CHE PIU' SI VADA VERSO IL FONDO DEL MARE, PIU' SI RISCALDI...
SE IL CALORE D'ATTRITO SULLA CROSTA FA SCIOGLIERE IL GHIACCIO, CREANDO IL MARE, LA SUA FONTE DOVREBBE ESSERE SITUATA VICINO ALLO STRATO SUPERFICIALE...
QUESTO SIGNIFICA CHE IN REALTA'... LA FONTE DI CALORE SI TROVA SUL FONDO?!
SE NELLE PROFONDITA' DEGLI ABISSI FOSSERO PRESENTI APERTURE DALLE QUALI FUORIESCONO GETTI D'ACQUA CALDA... PROPRIO COME SULLA TERRA... ANCHE SENZA I RAGGI DEL SOLE SAREBBE STATA POSSIBILE LA NASCITA DELLA VITA...
LA SONDA SI TROVA A DUEMILA METRI DALLA SUPERFICIE... FRA POCO IL CAVO RAGGIUNGERA' IL LIMITE MASSIMO...
PIIP

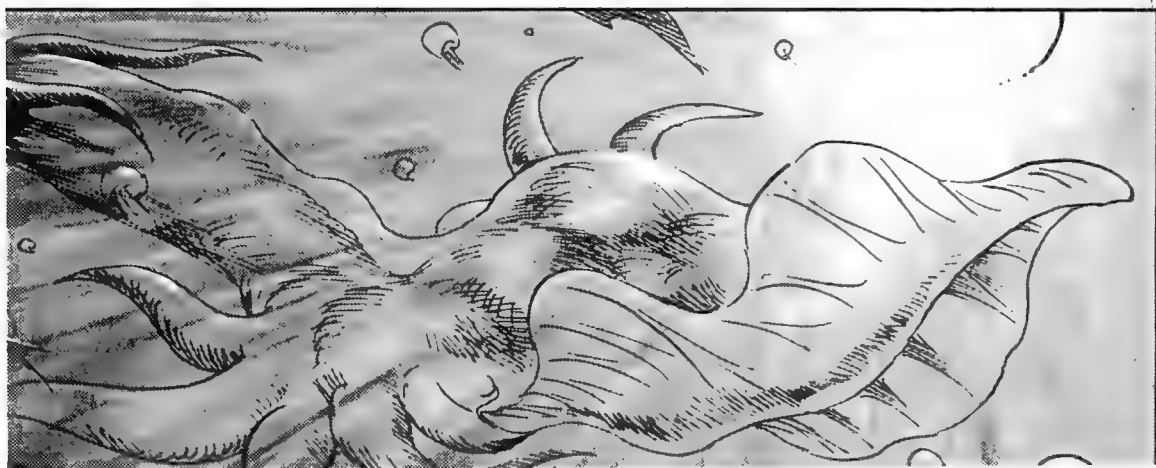
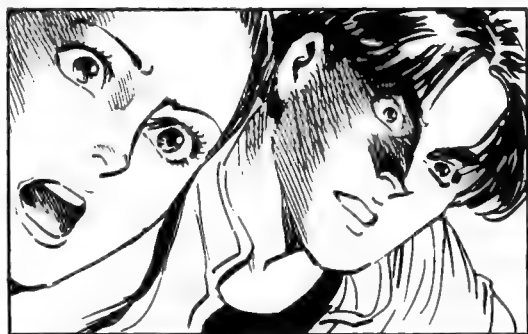
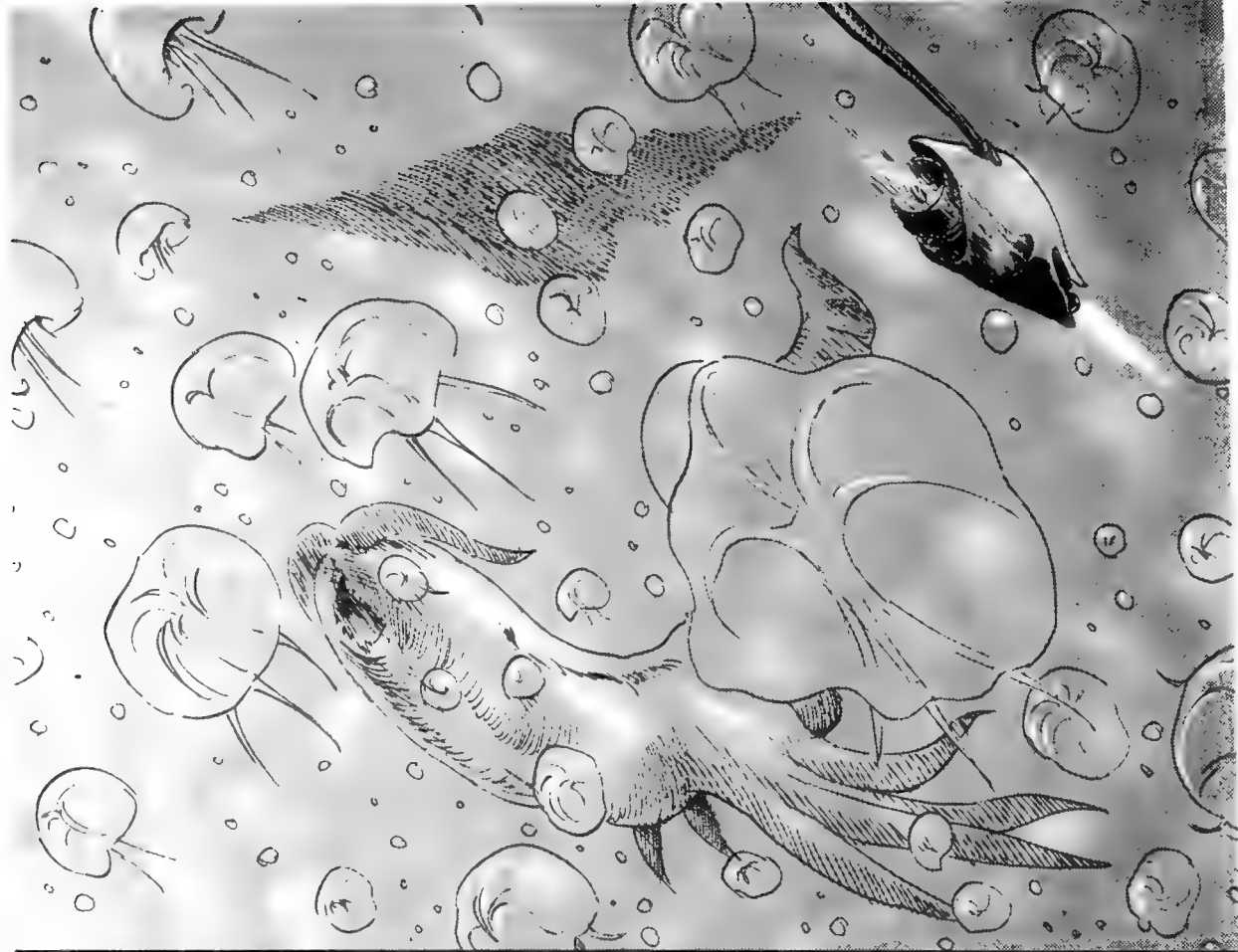
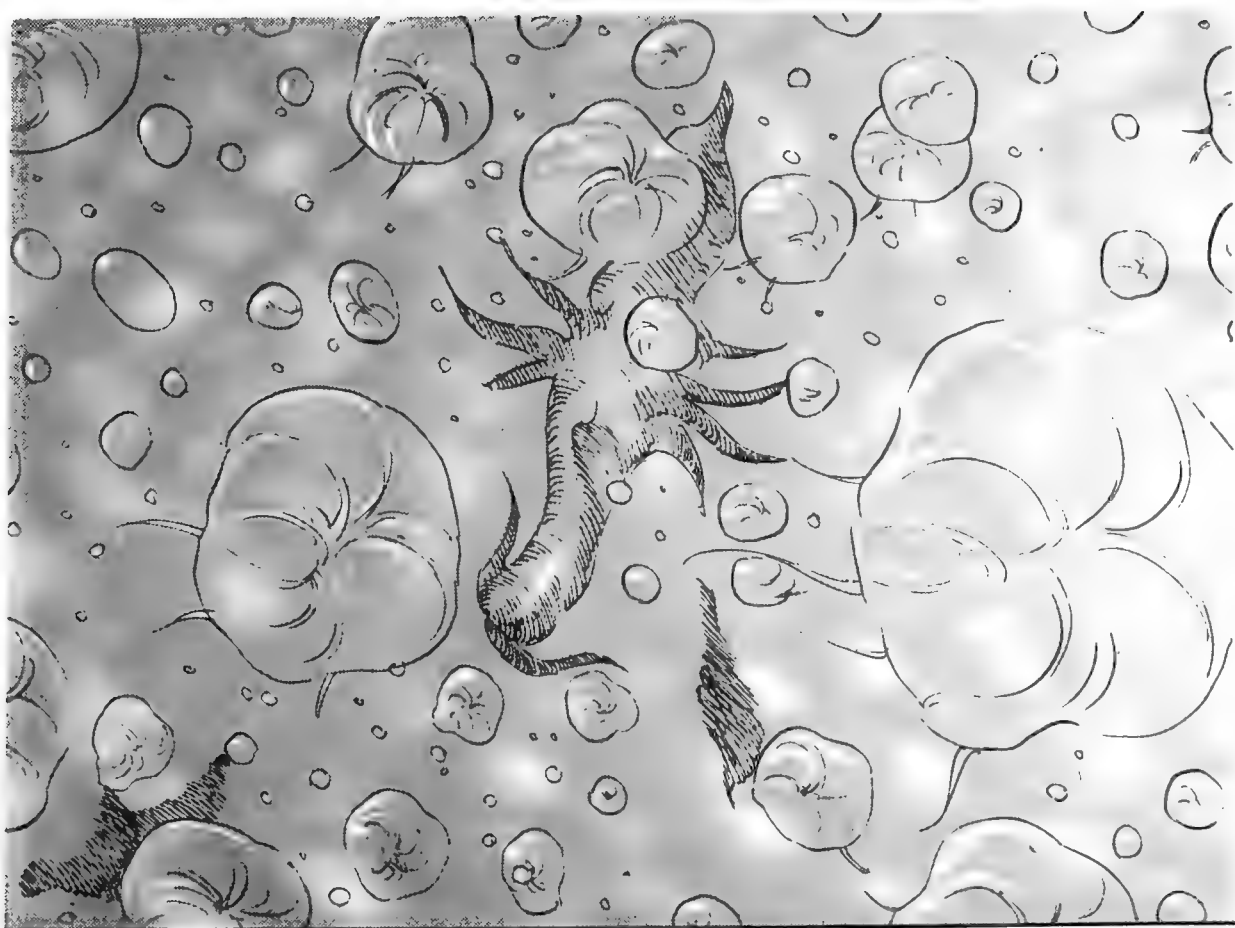
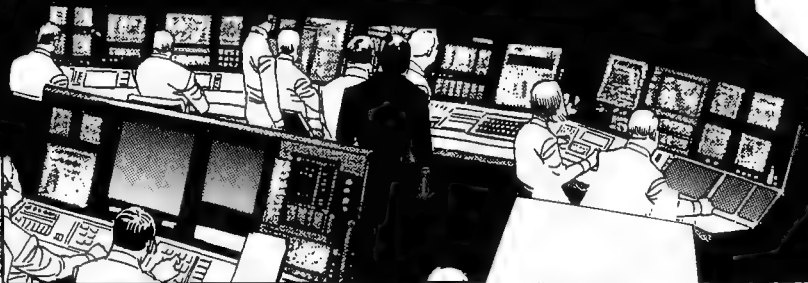
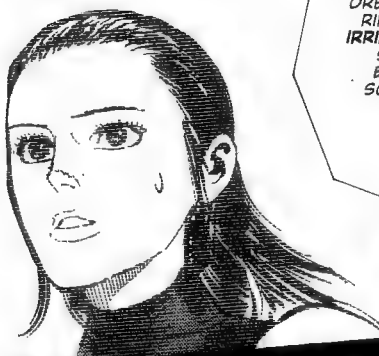
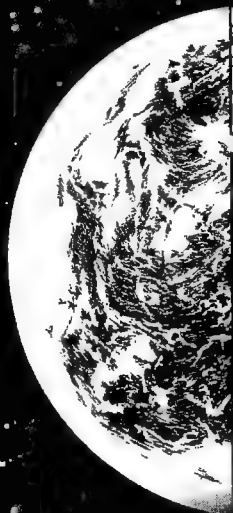
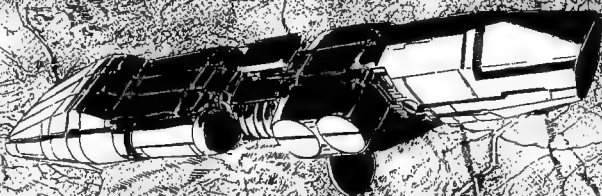
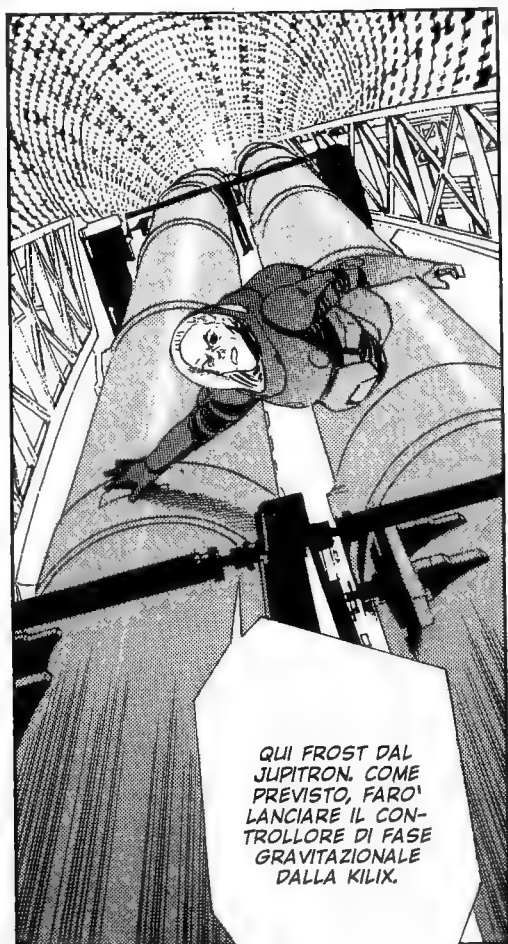
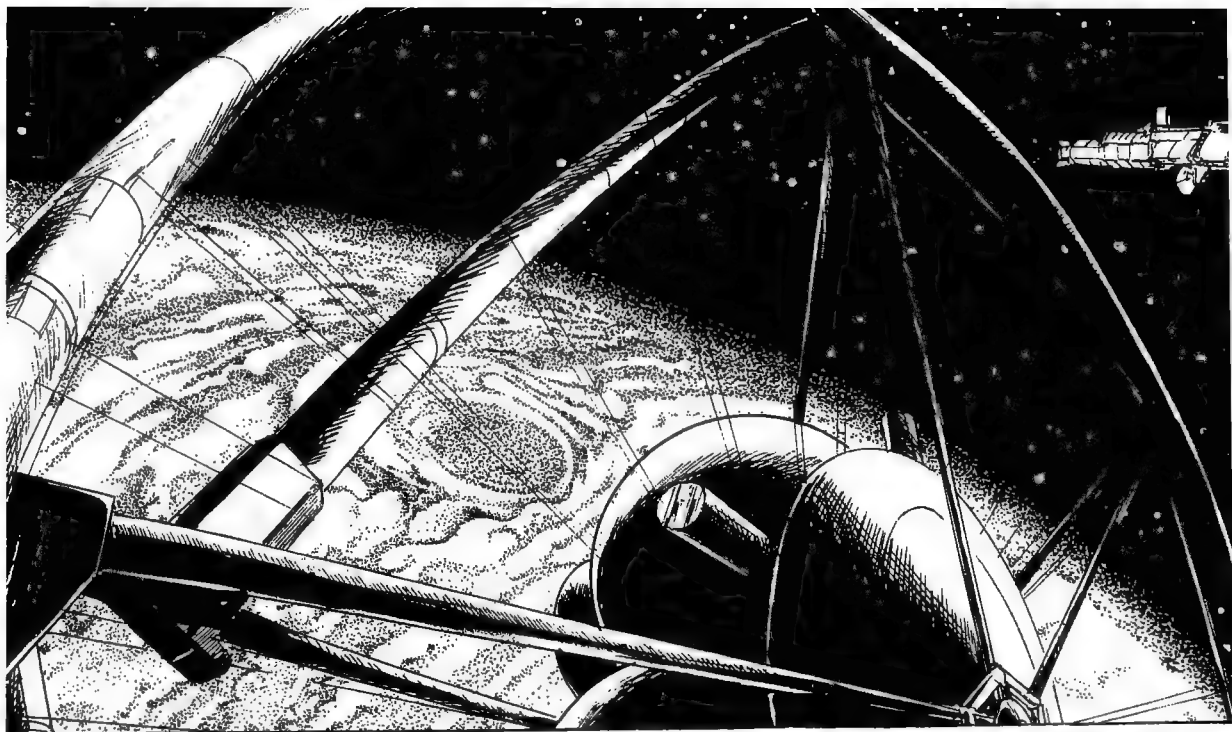
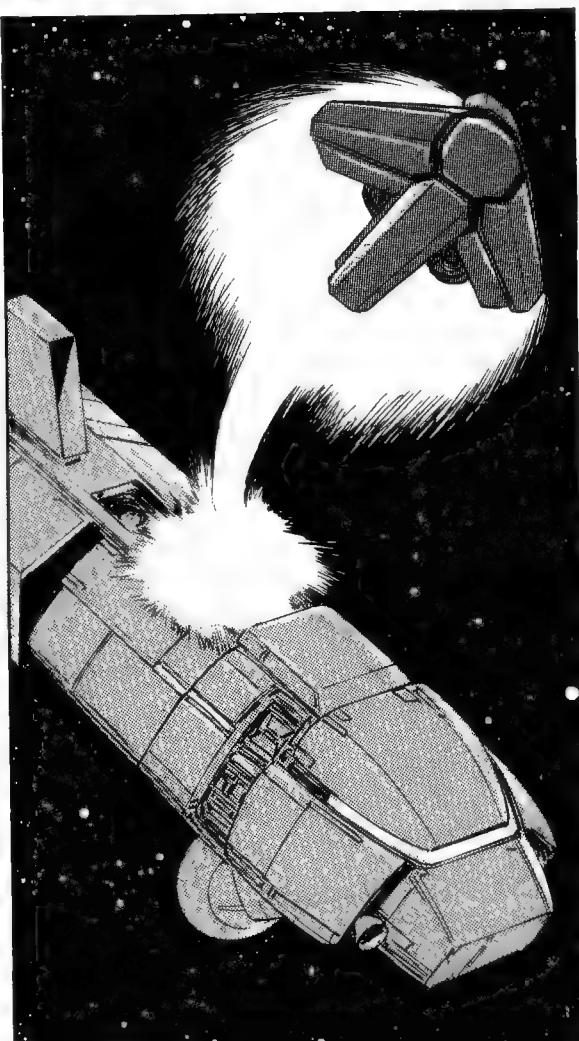
PIIP
PIIP

...UNA REAZIONE AL SONAR...?
IN BASSO... C'E' QUALCOSA CHE SI MUOVE... E CE N'E' UNA GRANDE QUANTITA'...
PIIIP
PIIIP

PIIP
PIIP
PIIIP
PIIP

PIP
AH...
PIP
PIP
PIP

BI BI BI BIP

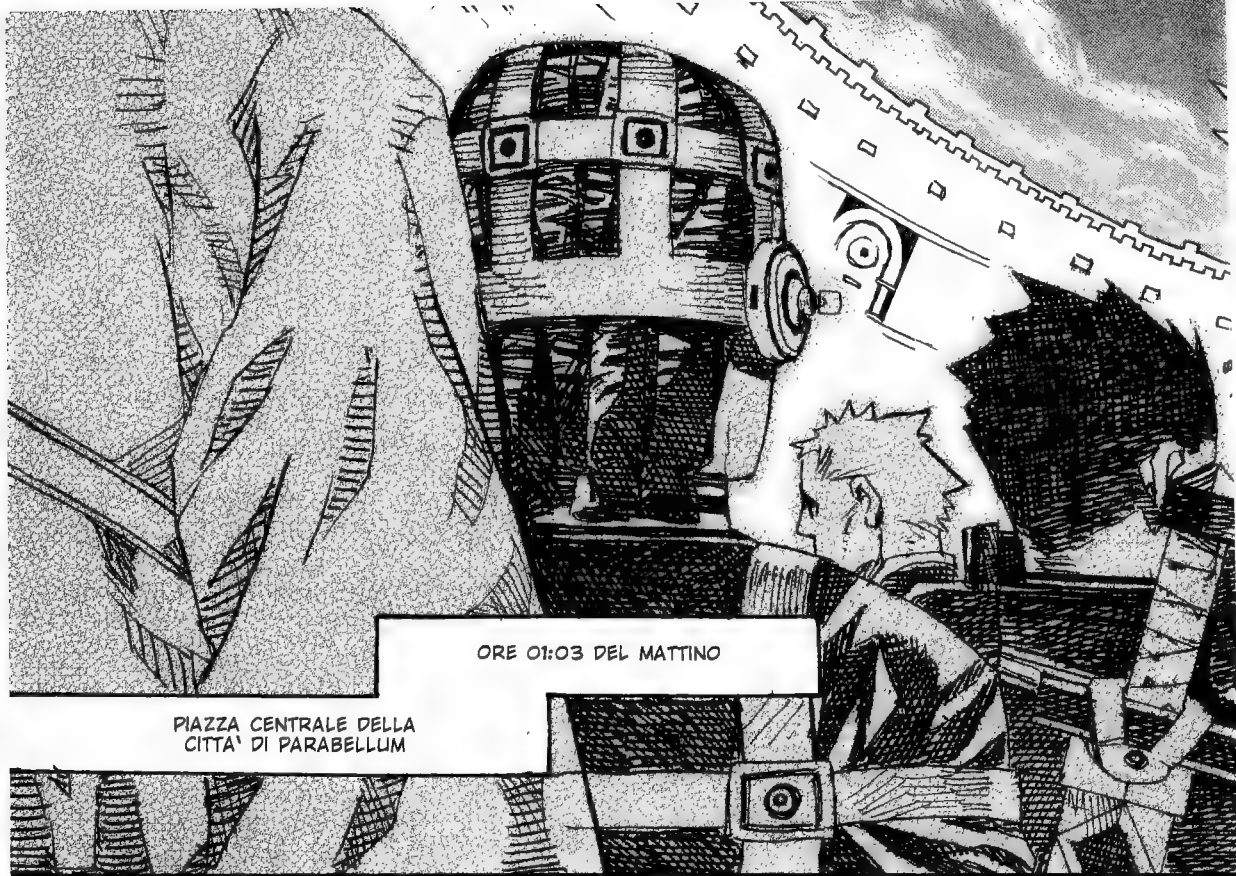
...

...E COSI', IN ALTRE PAROLE, IN CAMBIO DELLA PERDITA DI DUE MEMBRI DELL'EQUIPAGGIO DEL PHOENIX, ABBIAMO SCOPERTO INNUMEREVOLI FORME DI VITA NEL MARE DI EUROPA...
IL FATTO E' CHE...
...IL PROGETTO DI RIMUOVERE EUROPA DALLA SUA ATTUALE ORBITA POTREBBE RIPERCUOTERSI **IRRIMEDIABILMENTE** SU QUESTO ECOSISTEMA SCONOSCIUTO.
NON SIAMO DEL TUTTO CONVINTI CHE VOLER SALVARE IL NOSTRO PIANETA POSSA GIUSTIFICARE UN **SACRIFICIO** DEL GENERE...
CREDIAMO SIA OPPORTUNO MODIFICARE IL PIANO... E... E UTILIZZARE **QUALCHE ALTRO** SATELLITE AL POSTO DI EUROPA... MAGARI GANIMEDE O CALLISTO... RESTIAMO IN ATTESA DI UNA RISPOSTA DA PARTE DELLA TERRA...

ABBIAMO DISCUSSO A LUNGO DOPO AVER RICEVUTO IL VOSTRO MESSAGGIO, E SIAMO GIUNTI ALLA CONCLUSIONE CHE E' IMPOSSIBILE MODIFICARE IL PIANO. QUESTO SIGNIFICHEREBBE DOVER FAR RIPARTIRE DACCAPO LA MISSIONE.
INOLTRE, TENETE PRESENTE CHE CIO' CHE STIAMO PER FARE CREERA' GRANDE CONFUSIONE NEI RAPPORTI TRA LE FORZE DI ATTRAZIONE DEGLI ASTRI INTORNO A GIOVE... ANCHE SCEGLIENDO UN ALTRO SATELLITE, EUROPA SUBIREBBE COMUNQUE DELLE CONSEGUENZE!
QUINDI... ABBIAMO DECIDERE DI PROCEDERE COME PROGRAMMATO...
CHE IL SIGNORE CI ASSISTA E CI PERDONI...
BIP

QUI FROST DAL JUPITRON. COME PREVISTO, FARO' LANCIARE IL CONTROLLORE DI FASE GRAVITAZIONALE DALLA KILIX.

NESSUNA ANOMALIA NELLA ROTTA. SI STA AVVICINANDO AL PRIMO SATELLITE IO.

LANCIATELI IN SEQUENZA UNO DOPO L'ALTRO!

E' LA PIU' GRANDE **RAGNATELA** MAI ESISTITA... E CON ESSA INTRAPPOLEREMO EUROPA E LA STRAPPEREMO A GIOVE!

MOON LOST - CONTINUA

Rokuro Shinofusa
KUDANSHI
GAME 7

ORE 01:03 DEL MATTINO

PIAZZA CENTRALE DELLA CITTA' DI PARABELLUM

WZT

WZT WZT W...

CINQUE VOLTE!

ABBIAMO PERSO PER CINQUE VOLTE DI SEGUITO! DIREI CHE SIAMO ARRIVATI AL LIMITE...

OH!

E' PER CASO PASSATA UNA TIPA DI PICCOLA STATURA?

THUM!

EHI, ERAVATE QUI, PRIMA?

A PROPOSITO, COSA FACCIAMO ORA?
GIA' CHE SIAMO TUTTI QUI, PERCHE' NON ANDIAMO A DIVERTIRCI IN QUALCHE ALTRO BOARD?
STAVO ANDANDO AVANTI SENZA DI TE!
EHI, YAMAGATA!
QUALUNQUE FINE FACCIA IL CLAN BIANCO, NON C'ENTRA COI MIEI RISULTATI PERSONALI!
ANCHE QUESTA VOLTA HO FATTO FUORI BEN CINQUE AVVERSARI!
NON E' CHE CASUALMENTE TE LA SEI PRESA SOLO COI NUOVI ARRIVATI?
YAMAGATA!
EHI!
CHE NE DITE DI INFILARCI IN QUALCHE DUNGEON? E' TANTO CHE NON LO FACCIAMO...
TU CHE INTENZIONI HAI, YAMAGATA?
QUELLO CHE NE HA SECCATI VENTINOVE?
ULTIMAMENTE IL LIVELLO DEI PARTECIPANTI SI E' MOLTO ALZATO, VERO?
E' VERO! AL LIVELLO ATTUALE, E' DIFFICILISSIMO ABBATTERE PIU' DI DIECI AVVERSARI ALLA VOLTA!
NON E' DETTO CHE MIRARE AI NUOVI ARRIVATI SIA SEMPRE FACILE!
IN EFFETTI, L'MVP DI QUESTA VOLTA E' UN ESORDIENTE.

...
NO.
OGGI NON POSSO.
HO UN IMPEGNO.
MA... QUELL'INVO-LUCRO...
...E' DEL CORPO DI GUARDIA?!
GIA'.
SI TRATTA DELL'UNITA' DI UOMINI SCELTI SELEZIONATI TRA I MEMBRI DEL CLAN NERO.
IL DIRITTO DI FARNE PARTE VIENE CONFERITO SOLO AI PC CHE ABBIANO OTTENU-TO IL MIGLIOR RISULTATO NELLA LOTTA ALMENO UNA VOLTA...
...OPPURE A QUELLI CHE ABBIANO ABBATTUTO ALME-NO CINQUANTA MEMBRI DEL CLAN BIANCO.
ALLO-RA?
NON SONO FORTE?

COME SAREBBE A DIRE PERCHE'?

E' NATURALE SENTIRSI ATTRATTI DALLA POSSIBILITA' DI FAR PARTE DI UN'UNITA' DI UOMINI SCELTI!

DICI?

INNANZI TUTTO, IL NOME STESSO DEL CORPO DI GUARDIA SEMBRA QUELLO DI UNA SPECIE DI IDOLO... IO ME NE VERGOGNO...

FARO' IL LAVORO COME MI E' STATO ORDINATO...

MA CREDO DI AVERE IL DIRITTO DI LAMENTARMI!

EHI!

HIRO!

INNANZI TUTTO, LA VIGILANZA CONTRO UN EVENTUALE DEVA-STATORE DOVREBBE ESSERE IL LAVORO DI UN GM, UN GESTORE...
ANCHE LA SIGNORA MIPO E' MOLTO IMPE-GNATA IN VARIE ATTIVITA' NEL MONDO REALE, NON E' COSI'?
NO.
QUELLA SEMPLICE-MENTE NON NE HA VOGLIA.
SI FA VEDERE SUL PROPRIO BOARD SOLO ALLA FINE DI OGNI BATTAGLIA.
IO NON CAPI-SCO PERCHE' DOBBIAMO ESSERE NOI A COPRIRLA!
GIUDICANDO DAL CARATTERE DEL CAPO CLAN, E' INEVITABILE.
INOLTRE, IL COMANDANTE E' QUEL TIZIO TUTTO SERIO E IMPETTITO... SEMBRA UN BARBAGIANNI...
SI'?
CHE C'E'?
...
UH...
A PRO-POSITO DEL DEVA-STATORE...
...SE LUI ATTACCA BRIGA COL CLAN NERO, NON E' NATURALE VOLERLO SISTEMARE CON LE NO-STRE MANI...
...SENZA SCOMODARE IL GM?
PARE CHE TU NON ABBIA ANCORA CAPITO BENE LA SITUAZIONE.
SEI NUOVO, APPENA ARRIVATO, VERO?

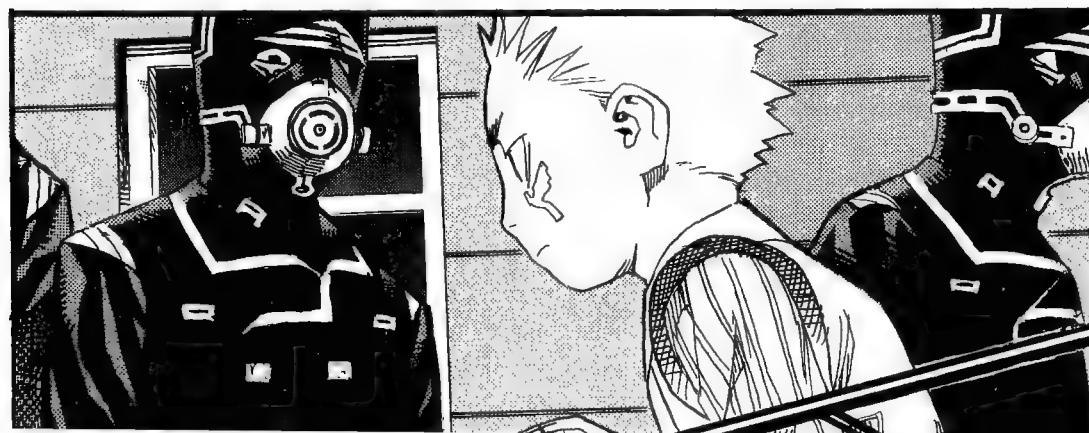
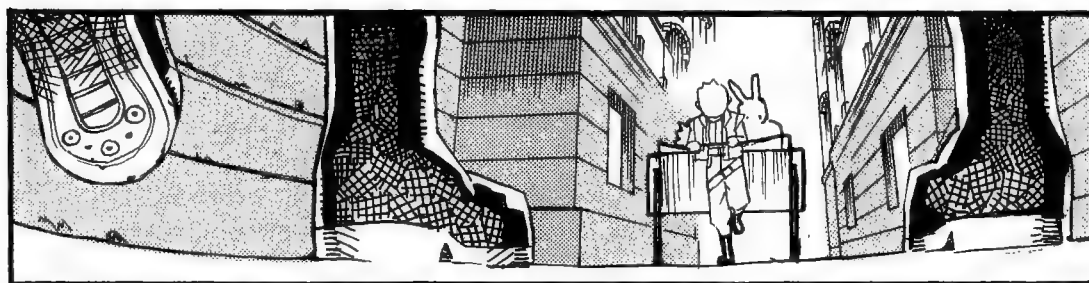
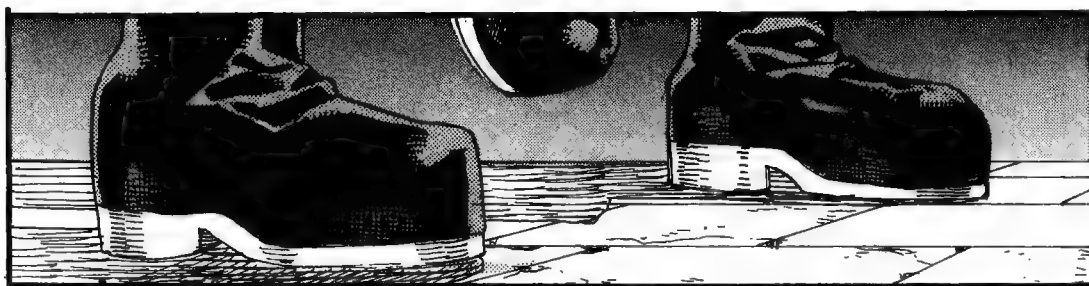
SE SI TRATTASSE DI UN TIPO COSI' FACILE DA SISTEMARE, NOI NON SAREMMO STATI MOBILITATI.

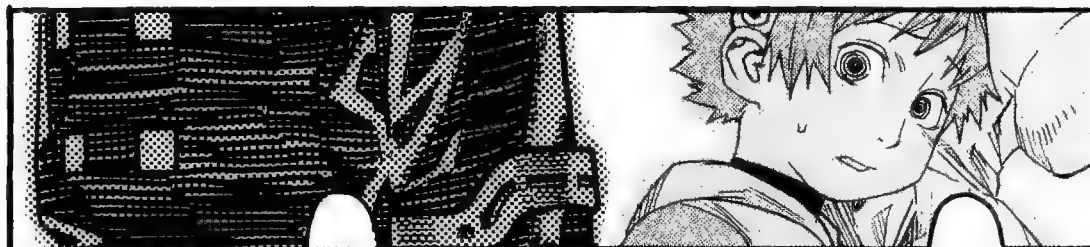
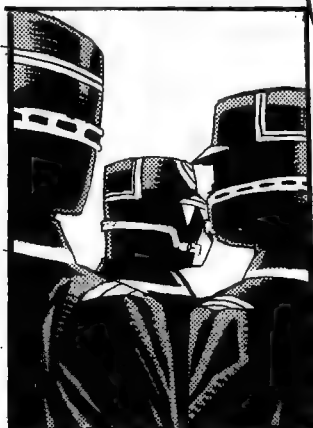
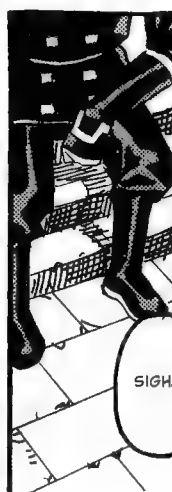
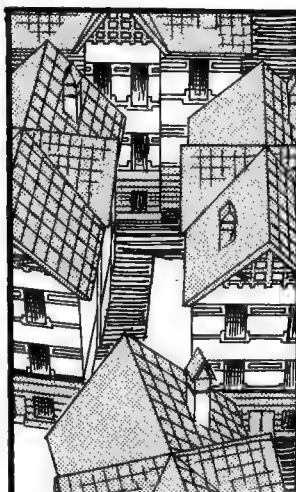
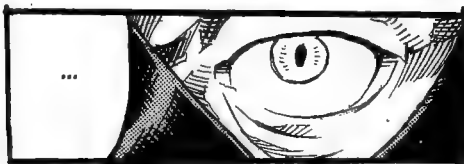
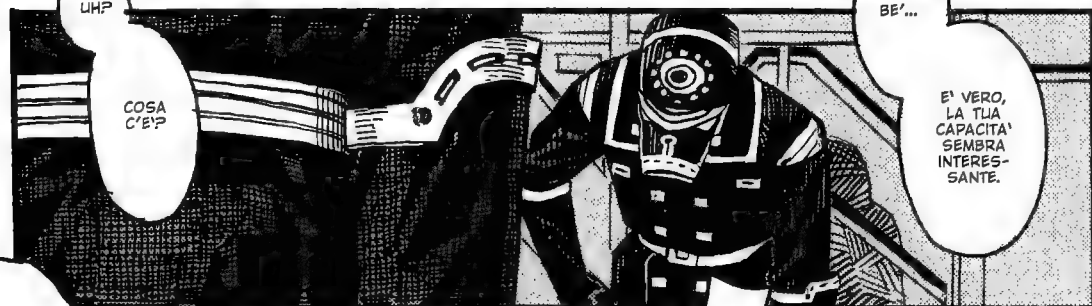
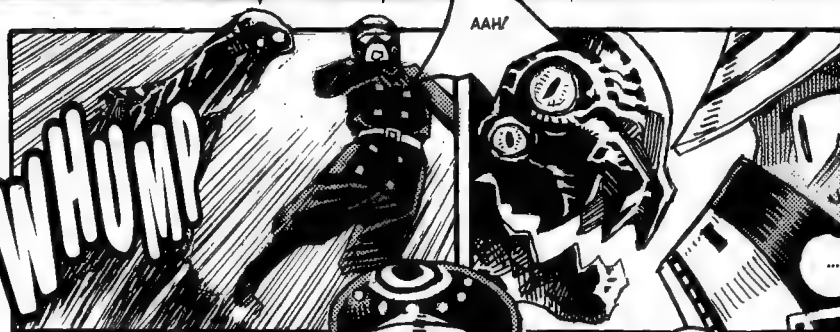
...PROPRIO COSI'.

PROBABILMENTE E' UN AVVERSARIO PIU' CORIACEO DI QUANTO TU IMMAGINI.

ORA FAREMO LA RONDA IN CITTA'.

LE PROBABILITA' D'INCONTRARLO AUMENTERANNO.

TIENI BENE GLI OCCHI APERTI!

ORE 01:57 DEL MATTINO

QUARTIERE NORD-EST DELLA CITTA' DI PARABELLUM

QUI NON C'E' NIENTE.
FORSE ANCHE GLI ALTRI SI SONO TRASFERITI IN QUALCHE ALTRO BOARD, OPPURE NEI BOX...
NON C'E' MOLTA GENTE COLLEGATA, ORA.
AVEVO PREPARATO DIVERSE ARMI PER L'OCCASIONE...
SE NON SUCCEDE NULLA, SAREBBE DAVVERO **SECCANTE!**
MMM...
QUELLA BALESTRA SAREBBE LA TUA ARMA PREFERITA?
NON SEMBRA MOLTO LETALE, ANCHE SE I SUOI DARDI POSSONO PENETRARE A FONDO...
CERTO, SOLO CON QUESTA E' IMPOSSIBILE UCCIDERE CINQUANTA AVVERSARI...
...MA LA MIA SPECIALITA' E' UN'ALTRA.
QUALE?
PERCEZIONE.
RIESCO A INTUIRE POSIZIONE E MOVIMENTO DEGLI AVVERSARI PRESENTI NEL RAGGIO DI VENTI METRI.
HO COMUNQUE UNA MIRA INFALLIBILE, ANCHE CONTRO NUMEROSI NEMICI VELOCI. IL TUTTO A PATTO CHE RIESCA A CONCENTRARMI PER QUALCHE MINUTO RESTANDO IMMOBILE.
SE MI COLLOCASSERO IN UN POSTO ADEGUATO,
RIUSCIREI A ELIMINARE QUALUNQUE AVVERSARIO.
...

SEI UN CACCIATORE!
NO?
...HO CAPITO.
BE'...
E' VERO, LA TUA CAPACITA' SEMBRA INTERES-SANTE.
UH?
COSA C'E'?
...
AAH!
WHUMP
MI STAVO ANNOIANDO.
UH?
VE-DIAMO...
LO SCAGLIERO' CONTRO DI TE DA UNA DISTANZA SUPERIORE A VENTI METRI...
LA MIA CAPACITA', INVECE, E' MOLTO SEMPLICE.
SFERRO ATTACCHI USANDO UN FAMIGLIO SERVITORE, IN QUESTO MODO. TUTTO QUI.
VORRESTI GIOCARE UN PO'...
...CON ME?

NON CI SARANNO PROBLEMI, SE GIOCHIAMO DURANTE IL SERVIZIO?
ABBIAMO SVOLTO IL LAVORO NELL'ARCO DI TEMPO PREFISSATO, COME ORDINATO.
PER IL RESTO, SIAMO LIBERI DI FARE CIO' CHE CI PARE.

SE RIUSCIRAI A RESPINGERLO CON LA BALESTRA, SARAI TU IL VINCITORE.
SE INVECE IL FAMIGLIO TI RAGGIUNGERA', AVRO' VINTO IO. CHE NE DICI?

...
BE'...

...DAVVERO...?
ANCH'IO USCIRO' DAL TUO RAGGIO D'AZIONE, POI MI LANCERO' VERSO DI TE.
RICORDATI DI NON COLPIRMI, PERO'!

DATE LE RESTRIZIONI DEL BOARD, SARESTI TU A SUBIRE I DANNI DEL TUO ATTACCO.
...
HM.
IN ALTRE PAROLE, IO SONO SOLO UN'ESCA.

...

YAMAGATA!
SI'?
TU SEI GIA' PRONTO?

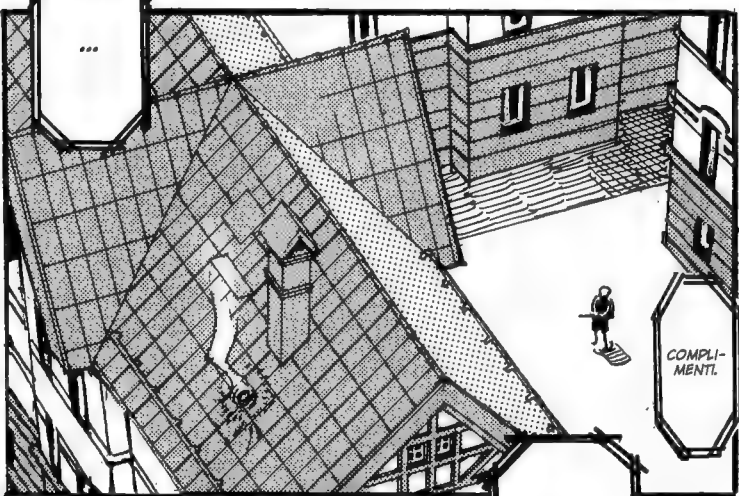
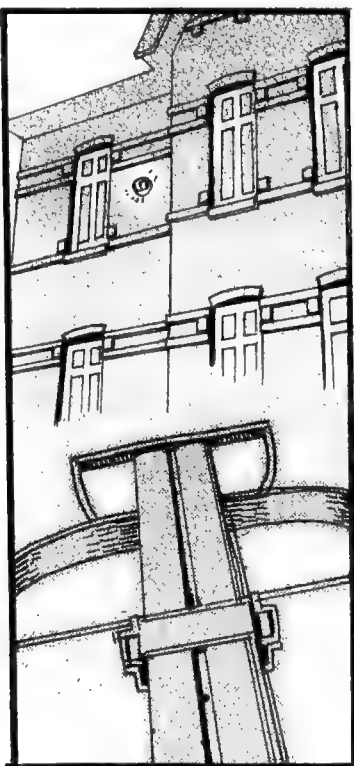
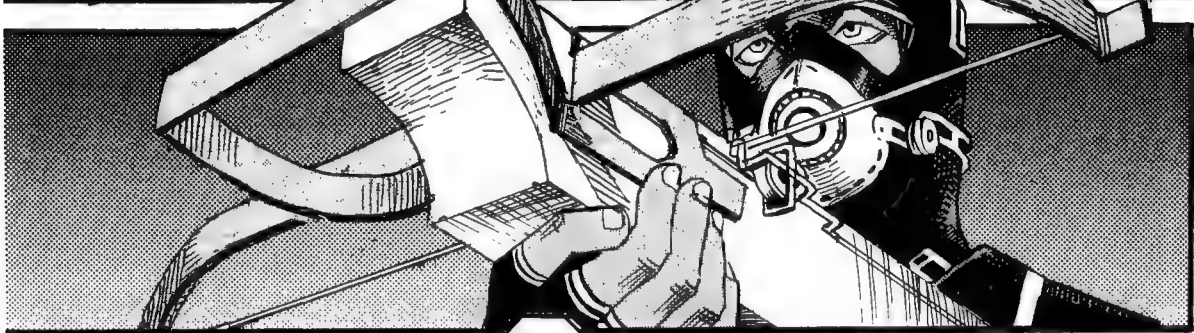
MI CI VUOLE ANCORA UN PO', PRIMA DI RAGGIUNGERE LA CONCENTRAZIONE.
ALLORA PARLIAMO UN PO'.
QUANTO SAI DEL FAMOSO DEVASTATORE?

NON CONOSCO I DETTAGLI, MA HO SENTITO CHE DA CIRCA UNA SETTIMANA VA IN GIRO A UCCIDERE I MEMBRI DEL NOSTRO CLAN NERO...
VERO.
LUI NON TOCCA NE' QUELLI DEL CLAN BIANCO, NE' GLI ESTRANEI. PRENDE DI MIRA **SOLO NOI**.

NELL'ULTIMA SETTIMANA BEN DIECI MEMBRI DEL CLAN NERO SONO STATI UCCISI E FATTI SCOMPARIRE DA UN PC IN CIRCOSTANZE ORDINARIE.
PER GIUNTA, LE VITTIME SONO MEMBRI CHE FACEVANO PARTE DELLE FORZE PRINCIPALI DEL CLAN NERO, NELLA BATTAGLIA.
CON KUDAN INTENDI IL FAMOSO PC, O IL NOME PROPRIO DI KUDAN?
PARE CHE ABBIANO UNA SERIE DI SIGNIFICATI...
IL FILE CHE MOSTRA IL COMBATTIMENTO TRA IL PC KUDAN E IL SIGNOR CLOG L'HO VISTO ANCH'IO.
E' STATO DIFFUSO OVUNQUE.
VORRESTI DIRE CHE NON E' UNA COINCIDENZA?
PER IL MOMENTO NON POSSO AFFERMARLO CON CERTEZZA...
...MA COMUNQUE IL COLPEVOLE E' UN ESTRANEO CHE NON HA ALCUNA RESTRIZIONE.
SE MI CHIEDI "IL KUDAN DALLA TESTA DI BUE HA UCCISO I MEMBRI DEL CLAN NERO?", LA MIA RISPOSTA E' NO.
SUBITO DOPO IL TERMINE DELL'ULTIMA BATTAGLIA, IL SIGNOR CLOG IN PERSONA HA COMUNICATO A NOI DEL CORPO DI GUARDIA DI NON TOCCARE MAI PIU' QUEL KUDAN.
COSA INTENDI DIRE?

ALLO STESSO TEMPO, PERO', CI HA DATO L'ORDINE DI PATTUGLIARE IN QUESTO MODO.
IN ALTRE PAROLE, IL COLPEVOLE E' UN ALTRO INDIVIDUO, MENTRE IL KUDAN NON C'ENTRA NULLA.
PERCHE' NON SPIEGHI ANCHE AGLI ALTRI UNA COSA TANTO IMPORTANTE?
NORMALMENTE CHIUNQUE PENSEREBBE CHE IL KUDAN SIA IL COLPEVOLE...

INNANZI TUTTO, NON E' CHIARO NEANCHE CHE COSA SIA IL KUDAN.
HAI RAGIONE, NEANCH'IO LO SO.
MA COMPRENDO IL MOTIVO PER CUI QUELLI DELLE ALTE SFERE CONTROLLANO LE INFORMAZIONI.
GRAZIE ALLE TESTIMONIANZE DELLA SIGNORA MIPO E DELLE VITTIME, ANCHE GLI ALTI PAPAVERI HANNO CAPITO LA VERA NATURA DEL COLPEVOLE, ALMENO FINO A UN CERTO PUNTO...
MA SI TRATTA DI UN NOME ALQUANTO PERICOLOSO, CHE NON POSSONO RENDERE PUBBLICO.

UN NOME PERICOLOSO...
...CHE NON POSSONO RENDERE PUBBLICO?!
TAP
QUANDO SI TRATTA DI UN DEVASTATORE, NON BISOGNA MAI RENDERE PUBBLICO IL SUO NOME, O REAGIRE CON NERVOSISMO.
ANCHE PERCHE' ASSAPORARE LA PROPRIA INFLUENZA OSSERVANDO REAZIONI DEL GENERE, POTREBBE ESSERE IL SUO OBIETTIVO PRIMARIO.

...
COMPLI-MENTI.
HAI CERCATO DI DISTRARMI CHIACCHIE-RANDO?
ESPEDIENTI DEL GENERE NON HANNO EFFETTO CON ME.
E' VERO, E' STATA UNA CHIAC-CHIERATA INUTILE.
GLI AVVERSARI COMUNI E' POSSIBILE ABBATTERLI COSI'...

GLI AVVERSARI...
...COMUNI?
DUMP DUMP
DUMP
DUMP DUMP
...
MMM...
NON CAPISCO...
COME DISTINGUI I BERSAGLI?
NON POSSO DIRTELO.
LA NOSTRA SFIDA E' ANCORA IN CORSO, GIUSTO?
NON RIVELI I TUOI DIFETTI.
NON HA SENSO COMUNICARE CON TE.
RICORRI A TRUCCHI PIU' MESCHINI DI QUANTO IO POSSA IMMAGINARE.
MA TI HO DETTO CHE E' UN TENTATIVO INUTILE.
UH?!
MA SENTI CHE GALLETTO! TIE'!
SKREE
...FACCIAMO I DISPETTI?
...
...

TUMP
TUMP
TUMP
E' STRANO.
...
...
STARA' TRAMANDO QUALCOSA DI NUOVO?!
BAH...
I TRE FAMIGLI CHE HO APPENA ABBATTUTO...
...AVEVANO GIA' SUBITO DANNI PRIMA CHE LI ATTACCASSI...
...

QUAL-
CUNO
SI COL-
LEGA.
SONO
DUE.
STA
DISTURBANDO
I MIEI SENSI...
I SEGNALI
SI SONO
SOVRAPPOSTI
E NON RIESCO
A DISTINGUERE
QUALE SIA IL
FAMIGLIO...
IL
PROBLEMA
E' QUESTO
TREMENDO
RUMORE...
QUE-
STO...
OH!
RUSH

CRR

CRASP

!

COS...?!

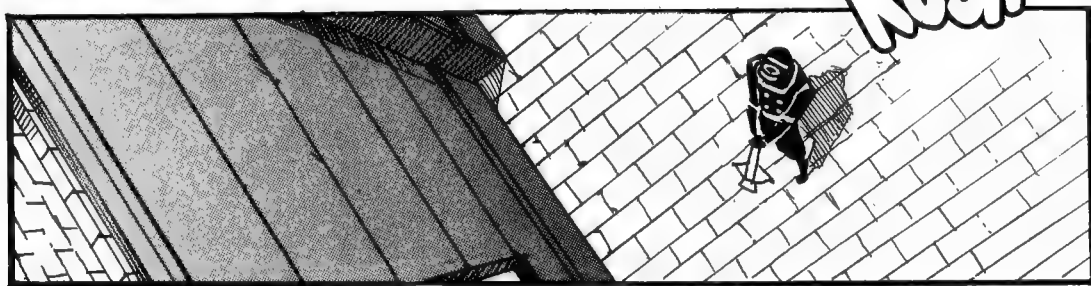
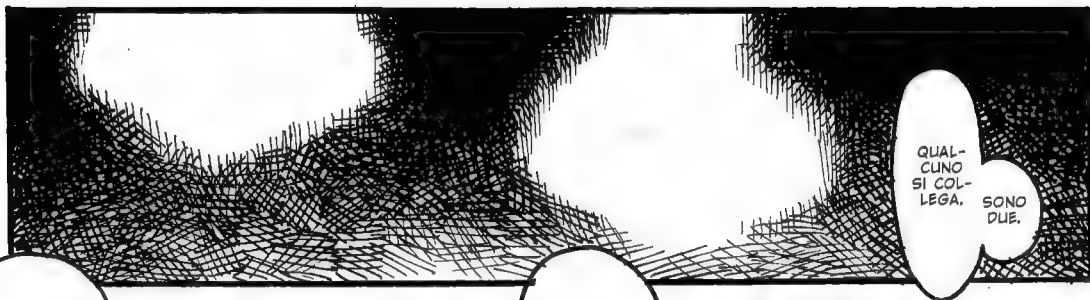
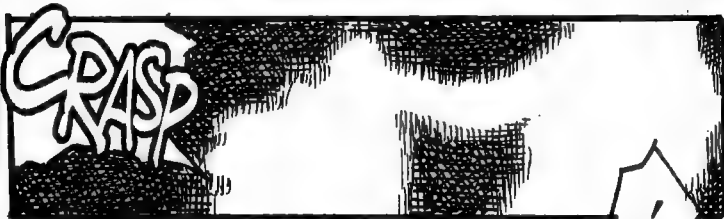
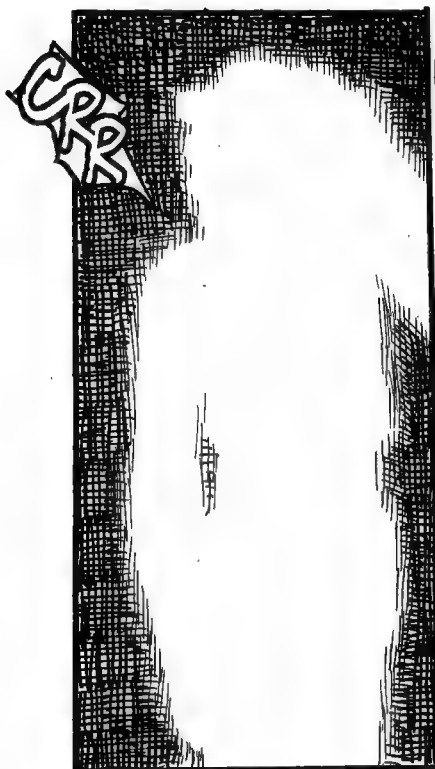
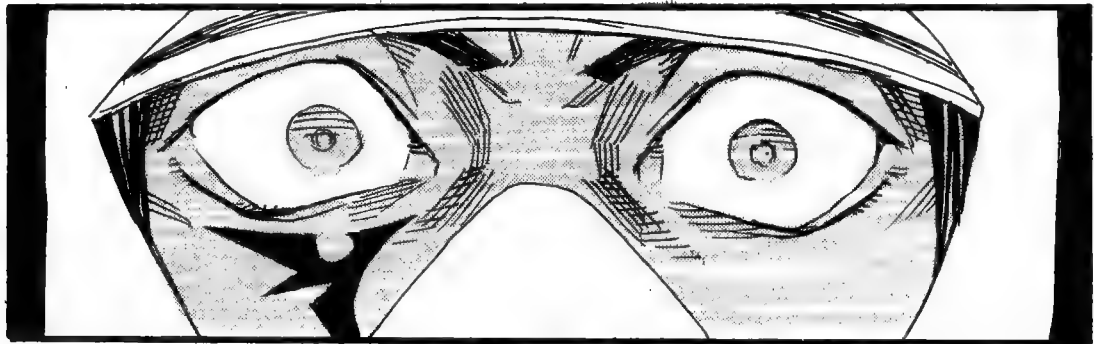
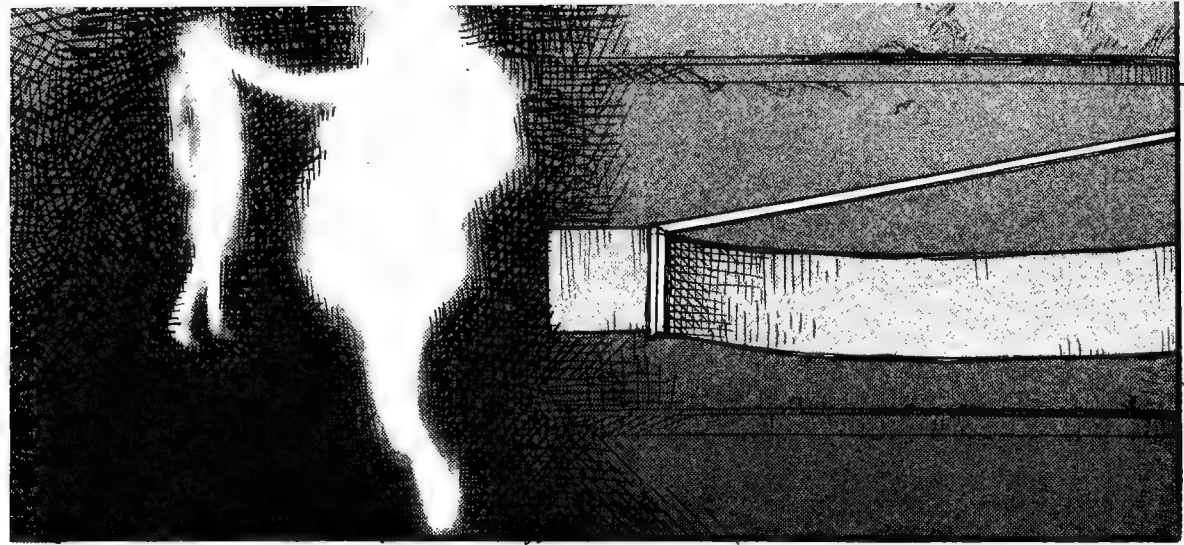
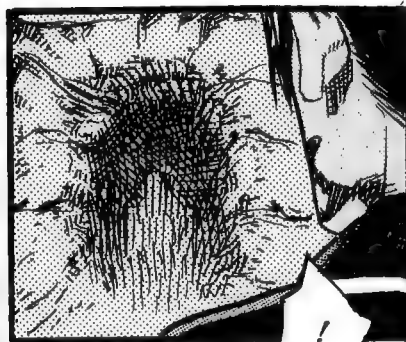
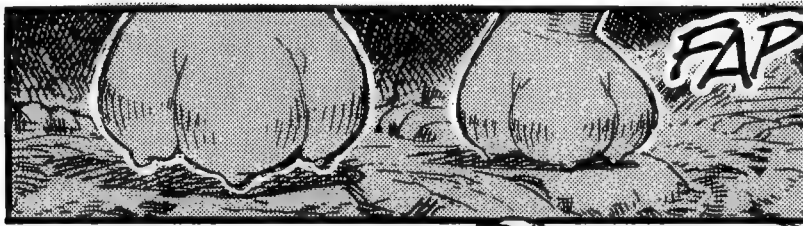
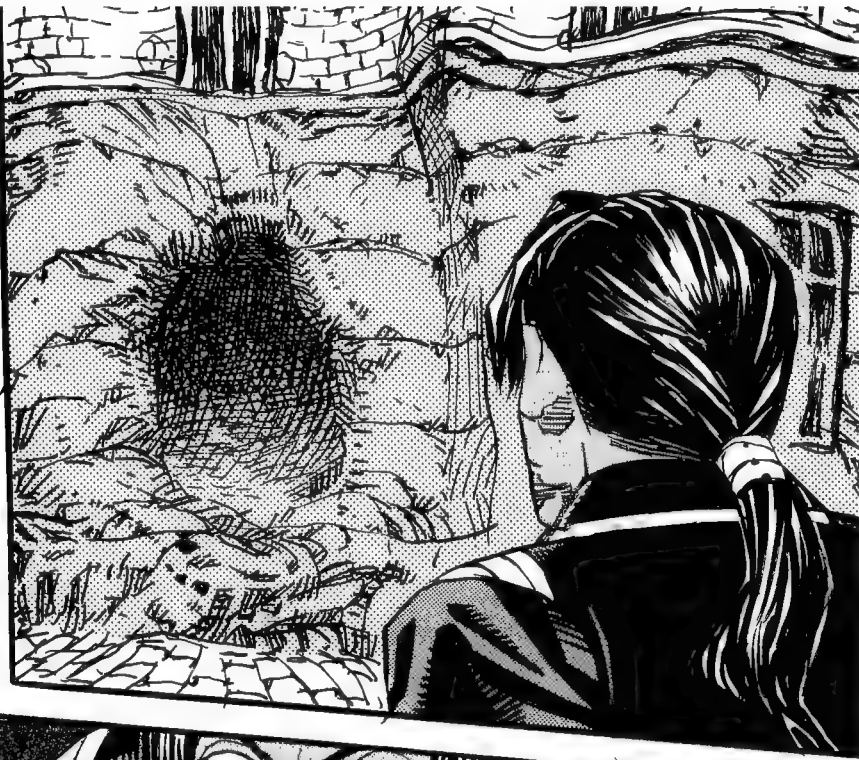
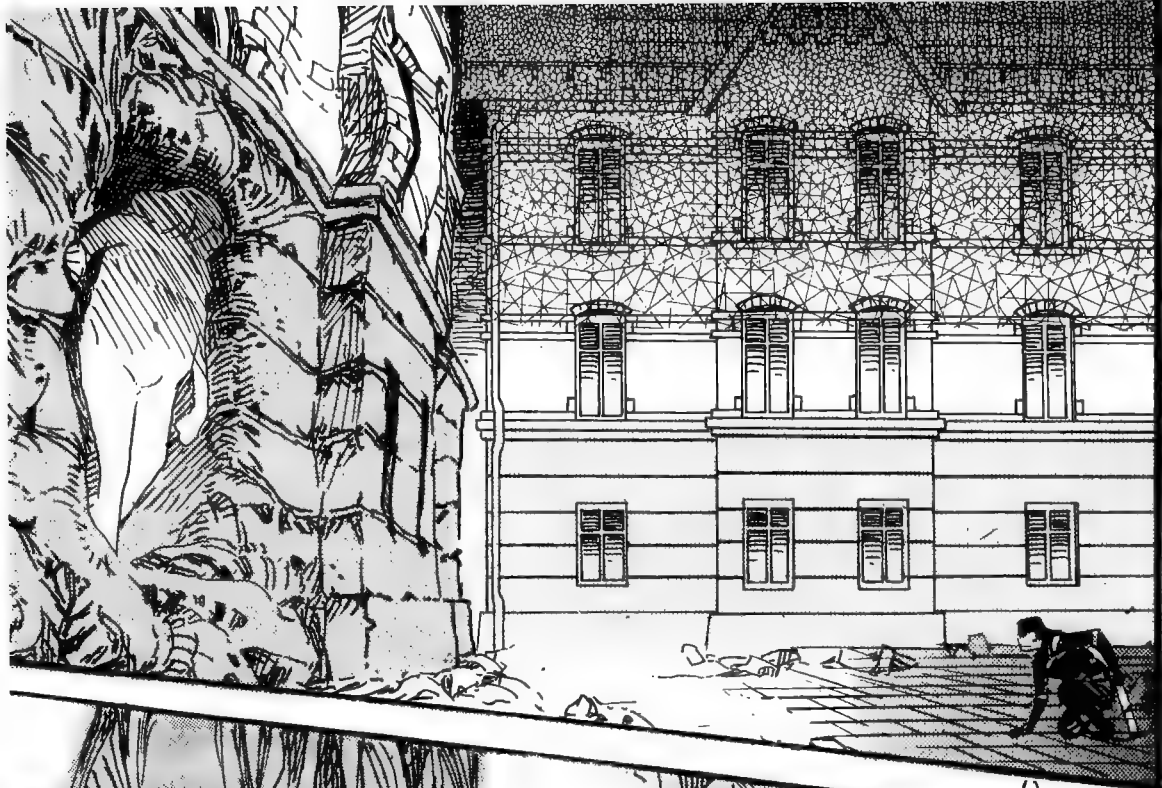
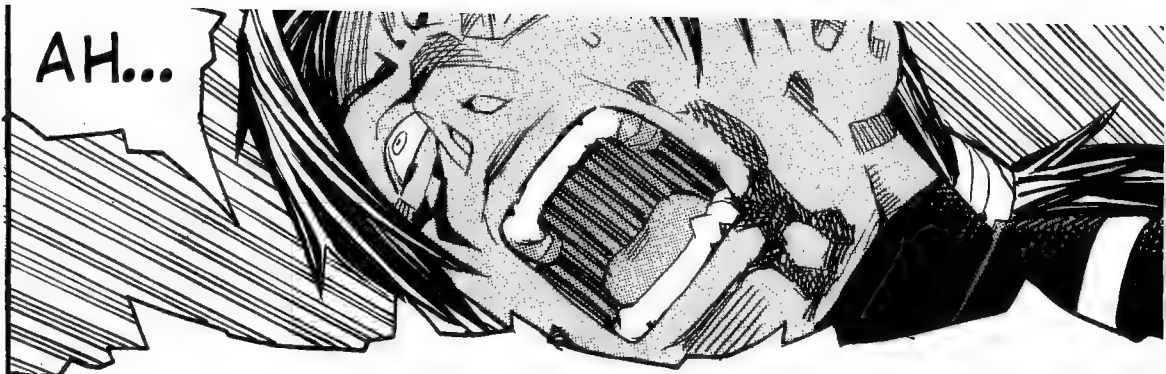
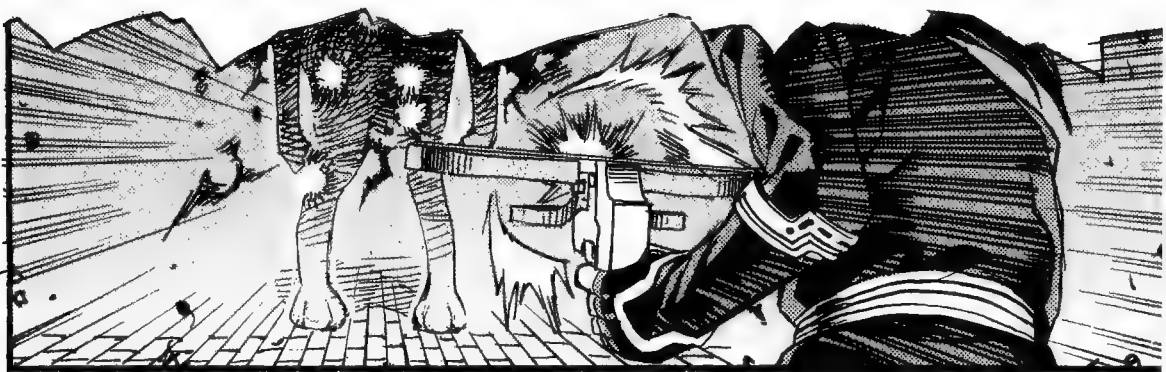
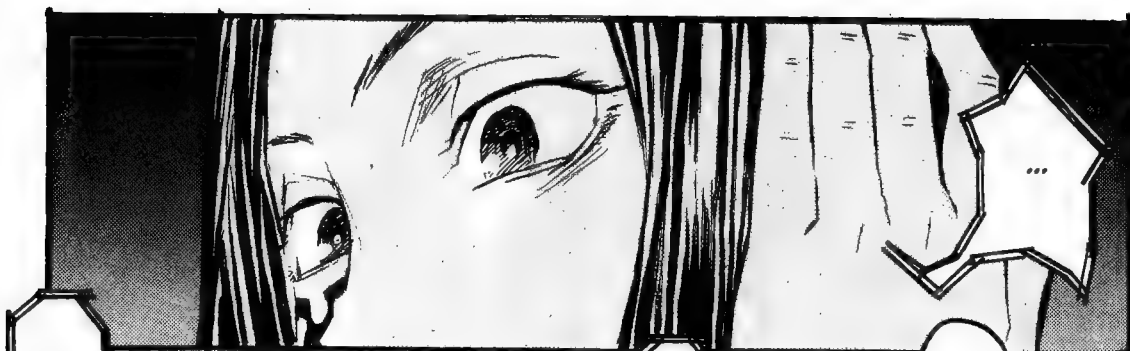
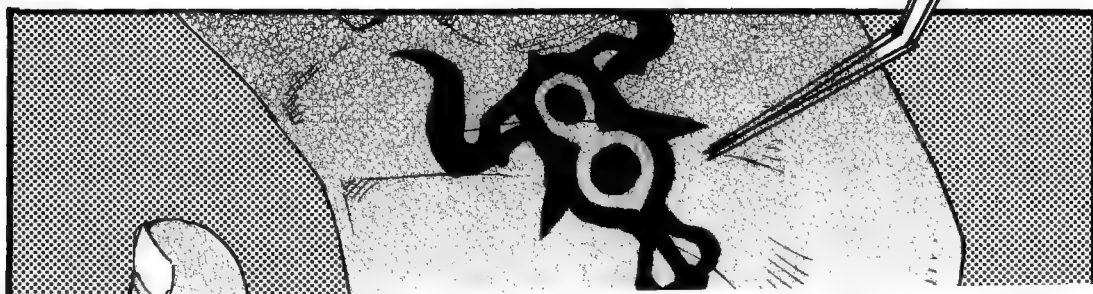
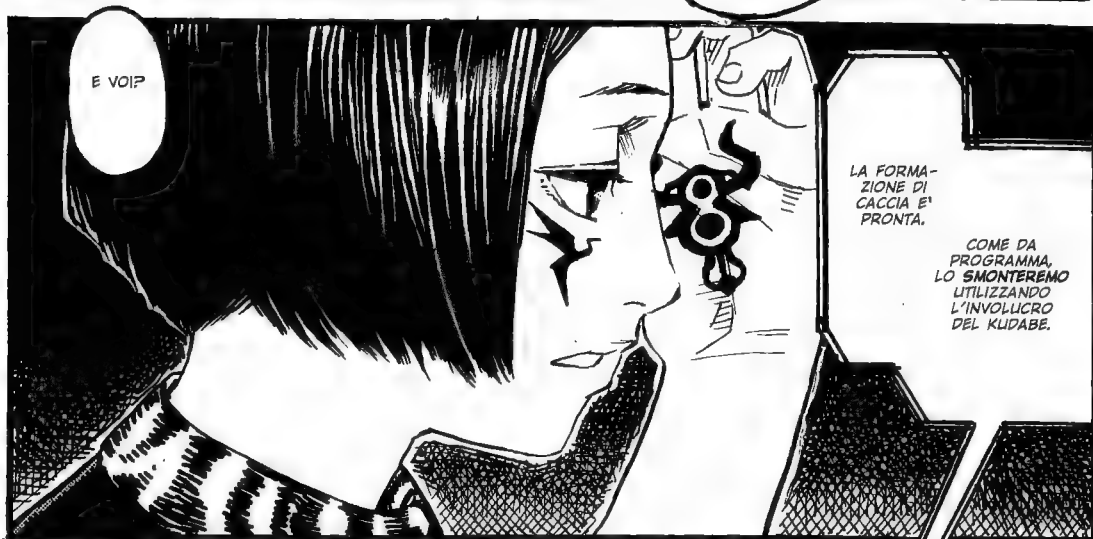
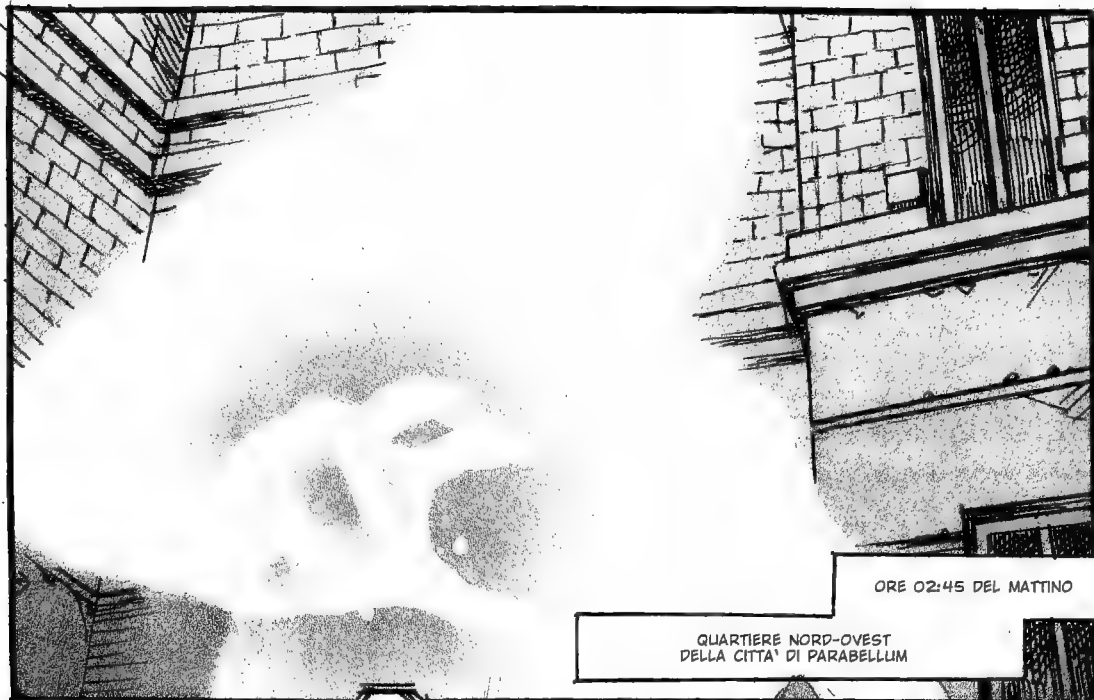
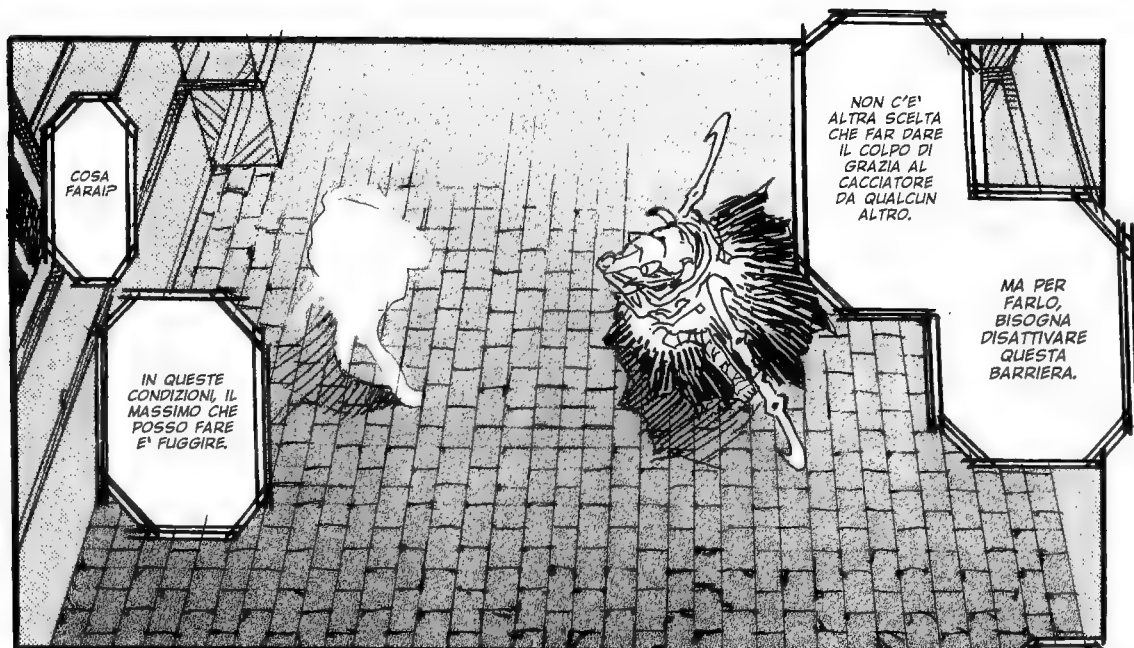
FTUMP FTUMP FTUM
FTUMP FTUMP FTUM
FTUMP
FTUMP
UH?!

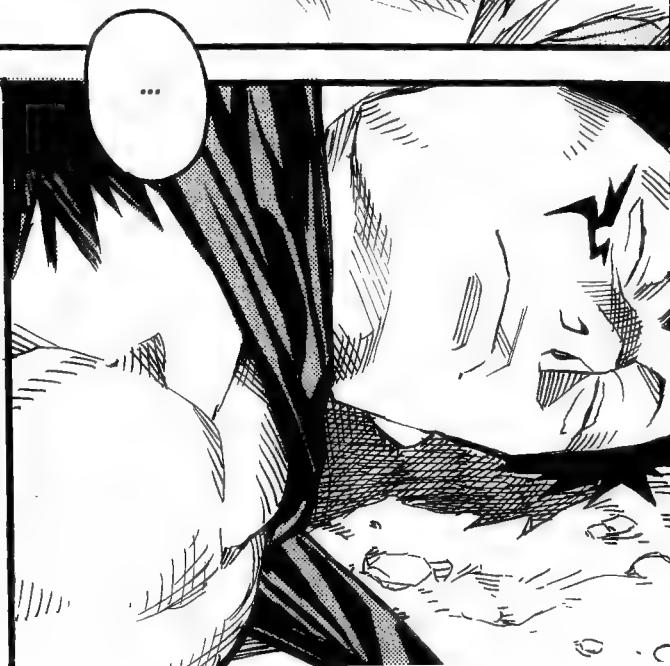
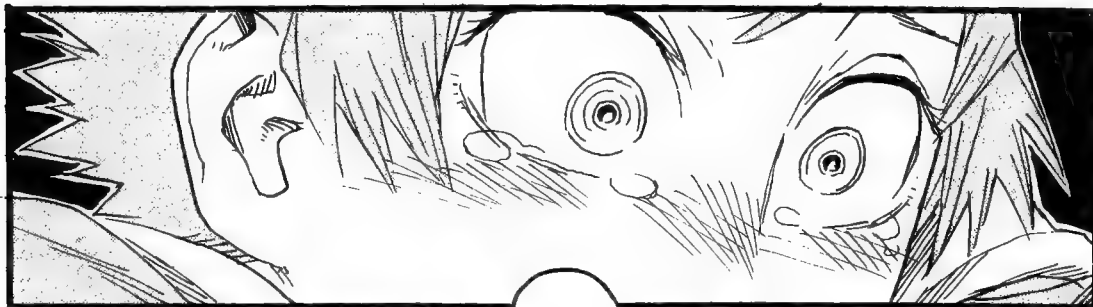
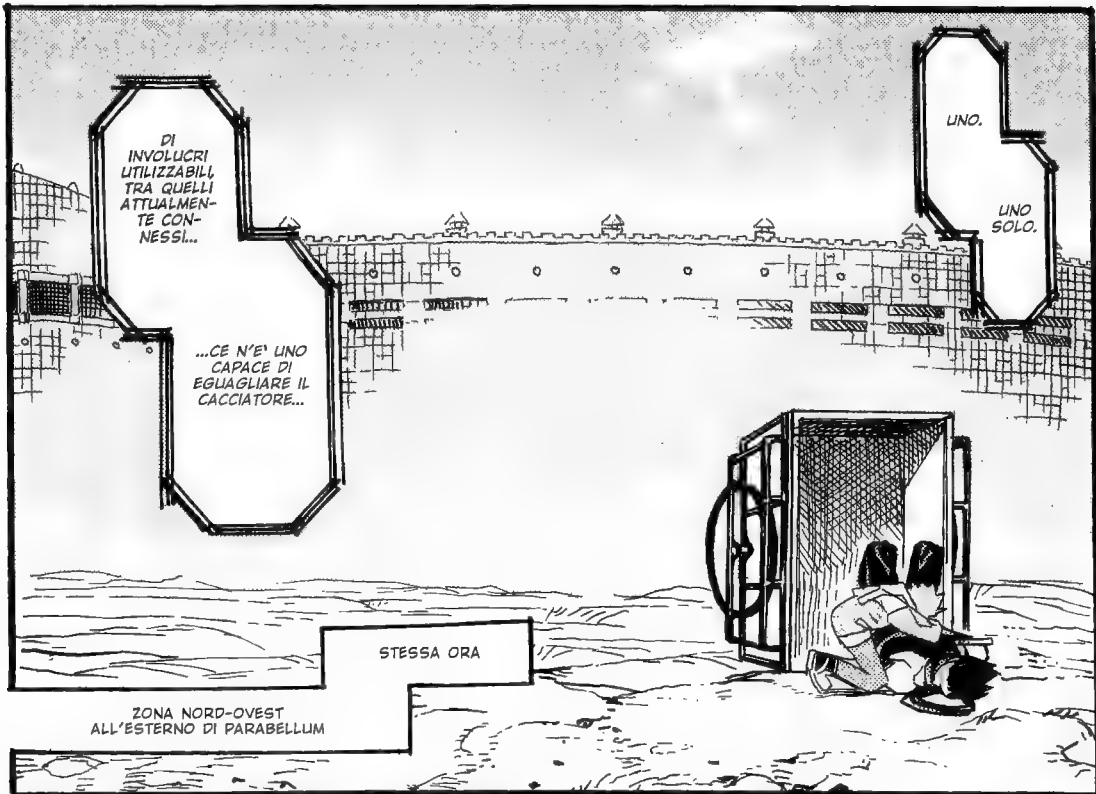
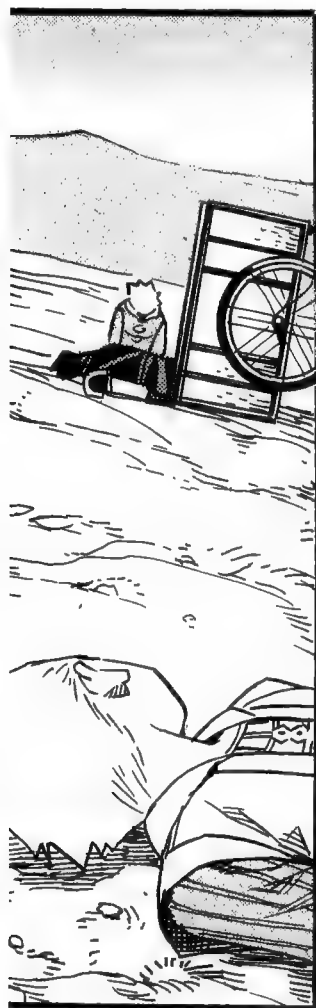
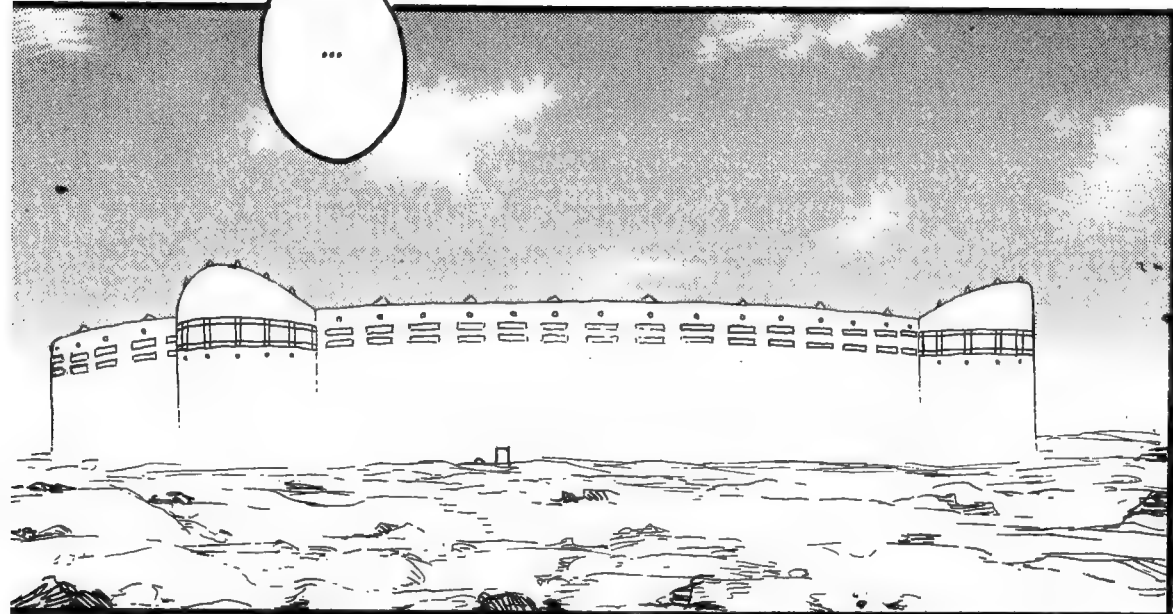
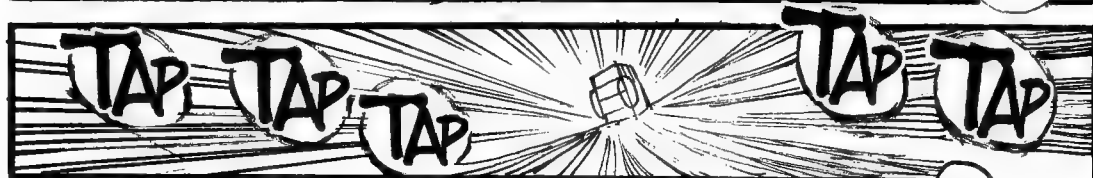
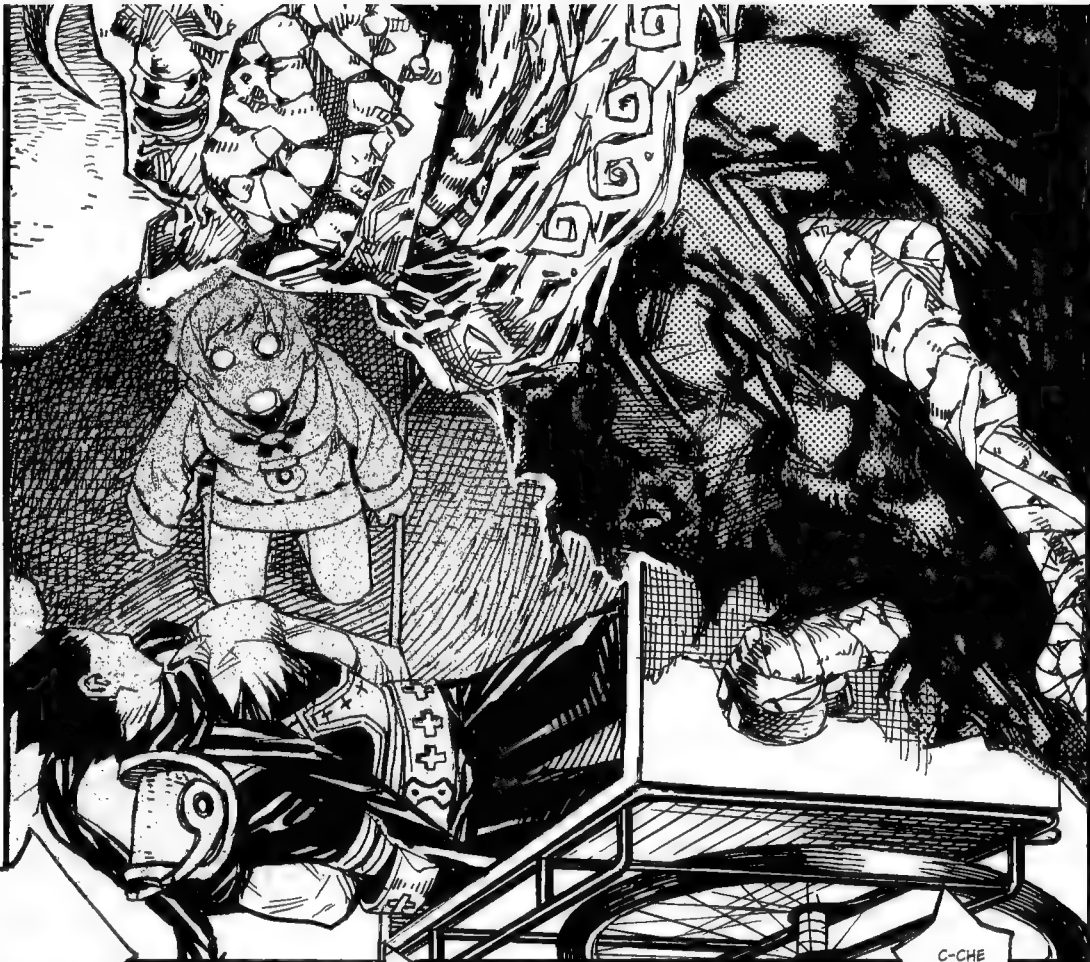
TUMP
!

AH!
MA COSA...?!
IL PALAZZO...
...E' DEFORMATO...
FAP
PAT
!

AH...
...

AH...
AAAAAAAAAAAAH!

BLOW

...
CHE SUCCE-DE?
HO TROVATO IL CACCIATORE.
HA APPENA FATTO ELIMI-NARE DUE MEMBRI DEL CORPO DI GUARDIA DEL CLAN NERO.
COME?
COI VIRUS.
INOLTRE HA USATO UN INVOLUCRO MODIFICATO SENZA PER-MESSO.
HA PRESO DI MIRA SOLO IL CLAN NERO.
CREDO CHE POSSIAMO ESSERE CERTI CHE SI TRATTI DELLO STESSO PC DEVASTATORE DEL-L'ALTRA VOLTA.
RICE-VUTO.
TU CERCA DI ATTIRARLO USANDO IL TUO INVO-LUCRO.
E VOI?
LA FORMA-ZIONE DI CACCIA E' PRONTA.
COME DA PROGRAMMA, LO SMONTEREMO UTILIZZANDO L'INVOLUCRO DEL KUDABE.

E' VERO, SOTTO MOLTI ASPETTI E' INSTABILE.
PER QUESTO LO SOTTOPORRO' A UNA VERIFICA PER CAPIRE SE POTRA' ESSERE UTILE.
SICURI CHE NON CI SARANNO PROBLEMI?
HA COMBINATO UN BEL GUAIO DURANTE L'ULTIMA BATTAGLIA...
JOEL.
OH!
QUEL JOEL?
CHI USERA' IL KUDABE QUESTA VOLTA?
NATURALMENTE CONTROLLEREMO LA PERCEZIONE VISIVA DI JOEL.
SE NON SI DISTRARRA', QUESTO E' UN SEMPLICE LAVORO MANUALE.
A PRIMA VISTA, SI TRATTA DI UNA PREDA DIFFICILE.
ANCHE SE ANNULLEREMO I SUOI POTERI, QUEL SUO ASPETTO...
HA UN INVOLUCRO DAVVERO RIPUGNANTE...
LA SUA CAPACITA' COMBATTIVA, COME GIOCATORE, CI E' UTILE, PARLANDO IN SOLDONI...
...IN...
...SOLDONI?!
...SENZA PENSARCI SU...
...PRIMA.
IO NON MI AVVICINEREI...
A QUELLO...

ORE 02:45 DEL MATTINO
QUARTIERE NORD-OVEST DELLA CITTA' DI PARABELLUM
CHE TE NE PARE?
OCCORRONO CIRCA DIECI SECONDI PRIMA CHE L'ANTICORPO SCACCI I VIRUS...
ALLO STATO DI COMPLETA IMMOBILITA' DELL'INVO-LUCRO.
PE-RO'...
...PUR-TROPPO...
...SEMBRA CHE NON MI CONCEDA IL TEMPO DI FARLO.

NON C'E' ALTRA SCELTA CHE FAR DARE IL COLPO DI GRAZIA AL CACCIATORE DA QUALCUN ALTRO.
MA PER FARLO, BISOGNA DISATTIVARE QUESTA BARRIERA.
COSA FARAI?
IN QUESTE CONDIZIONI, IL MASSIMO CHE POSSO FARE E' FUGGIRE.
PERCHE' HAI ESITATO NEL DARGLI IL COLPO DI GRAZIA POCO FA?
TU VALI MOLTO DI PIU'.
PECCATO, JOEL.
OLTRE AL KUDABE, C'E' QUALCHE INVOLUCRO CAPACE DI COMPETERE CON IL CACCIATORE, TRA QUELLI ATTUALMENTE CONNESSI?
DOBBIAMO RIPRENDERE IN ESAME LA POSSIBILITA' DI UNA TUA PROMOZIONE?
IL FARMACO DI MAGI HA AVUTO QUALCHE EFFETTO COLLATERALE?
NO.
SONO INSTABILE DI NATURA, DA SEMPRE.
ERA TROPPO PRESTO?
...
ASPETTATE...
...UN MOMENTO!

UNO.
UNO SOLO.
DI INVOLUCRI UTILIZZABILI, TRA QUELLI ATTUALMENTE CONNESSI...
...CE N'E' UNO CAPACE DI EGUAGLIARE IL CACCIATORE...
STESSA ORA
ZONA NORD-OVEST ALL'ESTERNO DI PARABELLUM
...

EHI!
CHE COSA STAI DICENDO?!
...COSA?
VISTO CHE HA FATTO DUE FES-SERIE IN UNA SOLA SERA...
...FORSE VUOLE RECUPE-RARE L'ONORE.
LUI E' NUO-VO.
CE LA STA METTENDO TUTTA PER OTTENERE UN RICONO-SCIMENTO.
LA PROPO-STA DI JOEL...
NON E' MALE.
VA BENE.
DISAT-TIVIAMO LA BARRIERA.
CHE...
...SEN-SO...
...HA... UCCIDE-RE...
CHE COSA STAI DICENDO?! NON TI CAPISCO!
DUE...
IR-REG...
...
PRO-POST...
NON HA SEN-SO...
...UCCIDERE DUE ELEMENTI IRREGOLARI...
...A QUE-STO PUNTO...
SOSPEN-DETE... IMMEDIA-TAMENTE...
...I TIRI...

...
ANCHE IL MIO INVOLUCRO SI E' RIPRESO UN PO', E INCOMINCIO A MUOVERMI NUOVAMENTE...
DA QUALCHE MINUTO E' CESSATO IL FUOCO...
PER CASO...
...QUELLO CHE HA FATTO QUELLA TIPA POCO FA... STA INIZIANDO A FARE DAVVERO EFFETTO...?
...

...
AVREI VOLUTO DIRGLI...
...UN SACCO DI COSE...
MA NON SO PERCHE'...
...NON RIESCO A ESPRIMERLE...
TAP TAP TAP TAP TAP
...GIN.
STAI BENE?
SI'.
MA APPENA MI MUOVERO', MI SPARERANNO DI NUOVO.
TUMP
NON TEMERE.
CREDO CHE NON CI SPARERANNO PIU'.
ANDIAMO!
GRAZIE!
TAP

AAAAH!
OOH!
OAAH!
AH!
THUD
C-CHE DIAVOLO E' QUE-STO?!
CHE COS'E'?!
WU-FU?!
AH...
TUM
WIZ
WIZ WIZ

FLASH
GRAB
NO.
HA SEMPLICEMENTE STACCATO IL COLLEGAMENTO.
...SCOMPARSO?
E'... E' MORTO COSI', ALL'IMPROVVISO?
AAH!
AAAH!
AAAH!
AAAH!
HN?!
AH...
AH...
HNNGH!

SWISH!

AAH!
THUD
LA RESTRIZIONE...
...
SLOGGIATE ORA...
PER QUESTA VOLTA ABBIAMO DECISO DI LASCIARVI ANDARE.
...PRIMA CHE CAMBIAMO IDEA.
L'HAI DIMENTICATA...
...SCEMO?
COME TI PERMETTI DI DARMI DELLO SCEMO?! MALEDETTO!
CHE C'E'?
...
TU E IL PIAGNUCOLONE, APRITE BENE LE ORECCHIE!

COSA SIGNIFICA QUEL TERMINE?
M-MI HAI CHIAMATO PIAGNUCO-LONE...?
COSA SIGNIFICA?!
NON IMPOR-TA.
FRA POCO, QUANDO ARRIVERA' L'ALTRO, LO CAPIRA'.
ANZI...
...LO CAPIRA'
SU-BITO...
KUDANSHI - CONTINUA

Masayuki Kitamichi

POTËMKIN

OPERAZIONE TOKYO INFERNO

...ORA ASSAGGIA, SENTI SE E' COTTO.
FA GIA' LE BOLLE, NEL PENTOLOTTO...

GNAM-GNAM... GNAM-GNAM...

...ANCORA CUCINIAM.

GNAM-GNAM... GNAM-GNAM...

...NEL PENTO-LOTTO...

...E' PRONTO, LO MANGIAM.

COM'ERA IL SEGUITO DI QUESTA CANZONE...?

...UH?!
YAWN
OH! ERA SVEGLIA?

FRA POCO ARRIVERA' IL **GRUPPETTO.**
PROPRIO AL MOMENTO GIUSTO.

CHI ARRIVERA'?

SI RICORDA? PARLO DEI FAMOSI CANDIDATI SPONSOR...
...DI CUI LE HO PARLATO L'ALTRA VOLTA.

AH, GIA'... LA RIUNIONE INFORMATIVA PER LE LOTTE ECONOMICHE...
I PREPARATIVI SONO STATI GIA' ULTIMATI.

...MI FAI LAVORARE COME UNA BESTIA!
NON E' COSI'! TUTTO E' COME DA LEI ORDINATO, GOVERNATORE!

AH, DAVVERO?

LEI SCHERZA SEMPRE, SIGNORA TAMAO...
GIUNTI A QUESTO PUNTO, NON PUO' PENSARE DI DIFENDERE SOLO LA SUA POSIZIONE!

PROVO DISGUSTO...
MI SENTO COME SE FOSSI MANOVRATA PERFINO DA TE!

CHE DIAVOLO CI FA QUI?!

MA COSA...?!

C-COSA SIGNIFICA QUESTO?!
PERCHE' IL SIGNORE DEL MALE, CHE DOVREBBE ESSERE MORTO DA TEMPO, SI TROVA QUI?!

NON TEMETE.
L'HO PRIVATO DELLA CAPACITA' DI MUOVERSI.
CHE?!
RATTLE
V-VUOL DIRE CHE LUI... E' VIVO?!

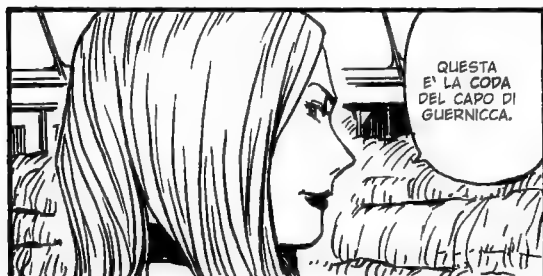
UN MORTO VIVENTE, DICIAMO.

TOC TOC

AVETE VISTO?
LA MAGGIOR PARTE DEL SUO CORPO E' COMPLETAMENTE BLOCCATA, COME UN INSETTO INTRAPPOLATO NELL'AMBRA.

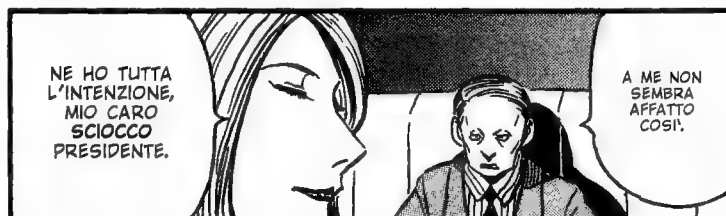
D-DAVVERO RACCAPRICCIANTE...
DA' L'IMPRESSIONE DI QUALCOSA CHE POSSA INIZIARE A MUOVERSI DA UN MOMENTO ALL'ALTRO...

FINO A DOVE HA INTENZIONE DI CONTINUARE A SCENDERE?

C-COSA SAREBBE QUESTA STANZA?!
QUESTA E' LA CODA DEL CAPO DI GUERNICCA.
PER ESSERE PRECISI, SI TRATTA DEL-L'OVAIA PRE-SENTE ALL'IN-TERNO DELLA CODA.
VUOL DIRE CHE LUI... E' UNA FEMMINA?!
L-LA CODA...?!
IN QUESTO MODO DOVREBBE ESSERE PIU' FACILE DA COMPRENDERE, PER VOI...
MMM... METTIAMO-LA COSI'... SIAMO NELLA NURSERY DEI MOSTRI...
AH!

ORA VORREI UNA SPIEGAZIONE CONVINCENTE...
...GOVERNATORE INOHARA!
FLASH
BIP
MOSTRO NUMERO 4. MIZUKARAGE, MEDUSA ACQUATICA CLORICA.
MISSIONE. IMPADRONIRSI DEGLI IMPIANTI DI DEPURAZIONE DELL'ACQUA DI TOKYO E COLPIRE MORTALMENTE IL SISTEMA ALIMENTARE DEI SUOI ABITANTI. TECNICA. IRRADIARE UNA GRANDE QUANTITA' D'ACQUA CON RAGGI A CLORURO DI CALCIO PER FARLA DIVENTARE CATTIVA.
PUNTO DEBOLE. ACQUA PULITA.

EHI! E QUESTA SAREBBE UNA SPIEGAZIONE?!
FLAP
BIP
MOSTRO NUMERO 5. BUTAKOMORI, PIPISTRELLO-MAIALE SPUTAFUOCO.

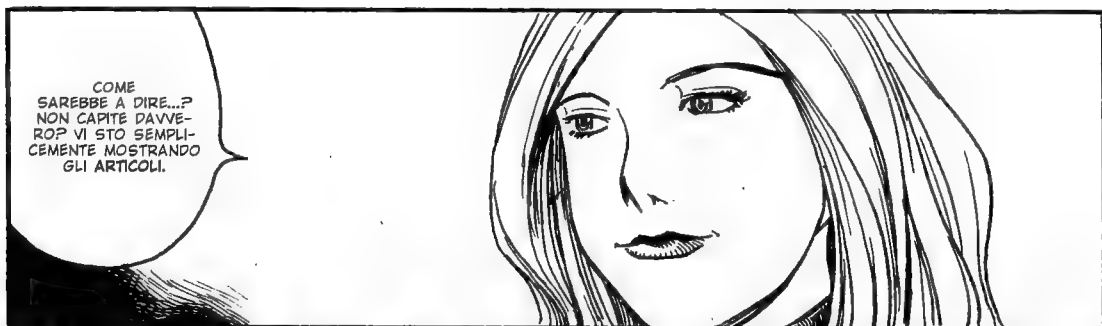
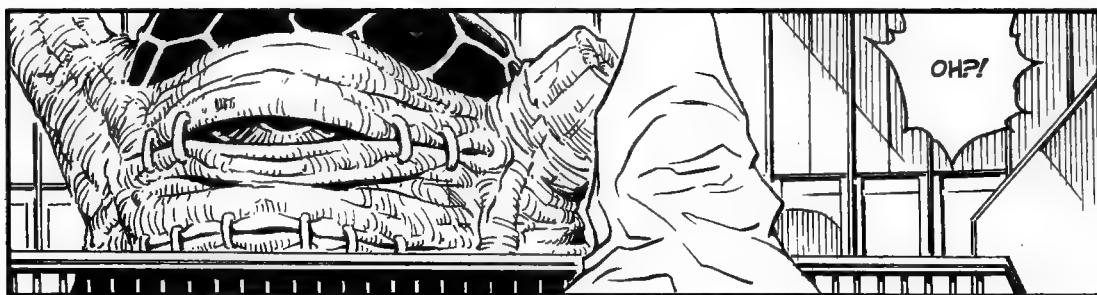
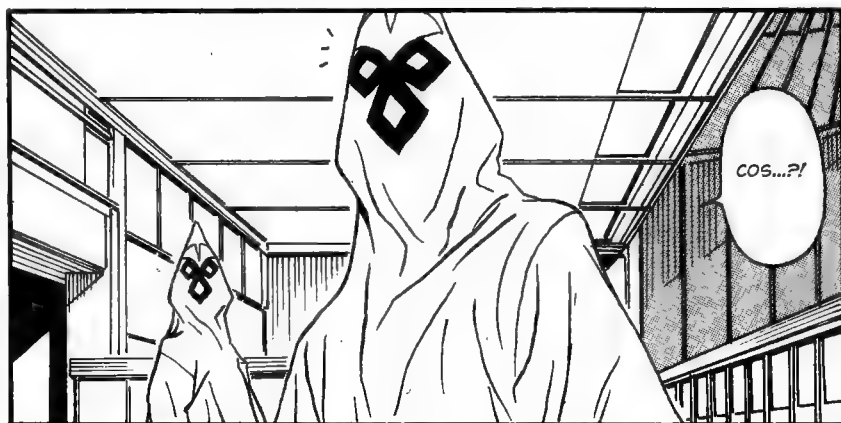
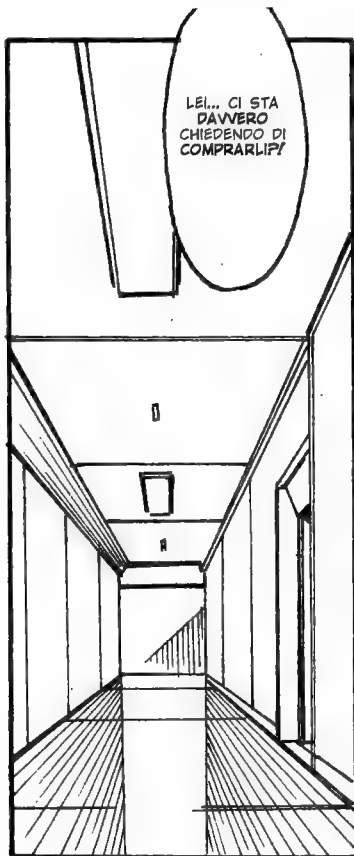
AVEVA DETTO DI POTER DARE UN APPOGGIO SEGRETO ALLE NOSTRE IMPRESE. SAREBBE ORA DI FORNIRE UNA SPIEGAZIONE SERIA.

LA SMETTA DI EVITARE IL DISCORSO!
IO NON SONO VENUTO FIN NEI RECESSI DELLE MONTAGNE DI TAMA...
...PER ASCOLTARE I TESTI DI UNA RACCOLTA DI CARD PER BAMBINI!

A ME NON SEMBRA AFFATTO COSÌ.
NE HO TUTTA L'INTENZIONE, MIO CARO SCIOCCO PRESIDENTE.

COINVOLGERCI PER FORZA?!
QUALI SONO LE SUE INTENZIONI?!

CHE COSA SIGNIFICA QUEL MOSTRO GIGANTESCO?!

COME SAREBBE A DIRE...? NON CAPITE DAVVERO? VI STO SEMPLICEMENTE MOSTRANDO GLI ARTICOLI.
COSA?!
FLASH
VOGLIO CHE COMPRIATE I MOSTRI.

SNAPT
SWISH
WHIZZ
CCRR
COS...?!
OH?!

LEI... CI STA DAVVERO CHIEDENDO DI COMPRARLI?!

VUOL DIRCI DI PRENDERE PARTE A QUALCOSA DI... MALVAGIO?!
NON C'E' NIENTE DI MALVAGIO. SI TRATTA SOLO DI AFFARI.

MMM... ALLORA VOGLIO CHIEDERLE UNA COSA.
CHE VANTAGGIO NE TRARREMO NOI?!

AVETE MAI PENSATO DI ELIMINARE I CONCORRENTI IN AFFARI E PRENDERE IN MANO TUTTO IL MERCATO?
...COSA?!

NON AVETE MAI DOVUTO RINUNCIARE A QUALCHE PROGETTO CON RILUTTANZA, A CAUSA DELLA PRESSIONE ESERCITATA DAGLI ABITANTI DI TOKYO CHE SI OPPONGONO?

NON AVETE MAI SOGNATO DI CONQUISTARE UN'IMMAGINE AZIENDALE CHE GODA DELLA FIDUCIA DI TUTTI?

...
NON CAPISCO COSA VOGLIA DIRE.

VI RACCONTO UNA STORIA. UN CERTO GIORNO, UN MISTERIOSO MOSTRO RAG-GIUNGE LA PACIFICA CITTA' DI TOKYO...

IL MOSTRO INIZIA A COMPIERE ATTI DI VIOLENZA EFFERATA...
...GETTANDO GLI ABITANTI DI TOKYO NEGLI ABISSI PIU' PROFONDI DEL TERRORE...

NON SOLO LA POLIZIA, MA ANCHE IL CORPO DI DIFESA SEMBRA NON POTER FARE NULLA CONTRO IL MOSTRO...

QUALE SARA' L'OBIETTIVO DEL MISTERIOSO MOSTRO?

QUALE SARA' IL PUNTO DEBO-LE DA COLPIRE PER POTERLO FINALMENTE ABBATTERE?

SEMBRA LA PRESEN-TAZIONE DI UNO STUPIDO TELEFILM PER RAGAZZINI, SE NE RENDE CONTO?
A SECONDA DELLE VOSTRE RICHIESTE, E' POSSIBILE MODIFICARE I PARTICOLARI COME E QUANTO DESIDERATE.

FACCIO UN ESEMPIO...
MANGIANDO UN CERTO CIBO MACROBIOTICO, POTREBBE ESSERE POSSIBILE NEUTRALIZZARE IL GAS VENEFICO DEL MOSTRO...
OPPURE, INDOSSANDO I VESTITI DI UNA CERTA MARCA, SI RIUSCIRA' A TENERE IL MOSTRO A DISTANZA...

CHE RAZZA DI GOVERNATORE...

HEH
PAROLE MINACCIOSE DI QUESTO GENERE SI TROVANO OVUNQUE NELLE PAGINE PUBBLICITARIE DELLE RIVISTE.
LO FANNO TUTTI, IN QUESTO MONDO. CHI PIU', CHI MENO.

VORREBBE DIRCI DI GETTARE IL PANICO FRA GLI ONESTI ABITANTI DI TOKYO... E RICAVARE PROFITTO DISONESTAMENTE APPROFITTANDO DELLA LORO ANSIA?!

QUALUNQUE COSA ACCADA, I TORANGER NON HANNO ALCUNA POSSIBILITA' DI VINCERE.
MA DI QUESTO NON DOVETE PREOCCUPARVI.

BOF...
SE IL MOSTRO VENISSE SCONFITTO PRIMA CHE GLI ABITANTI DI TOKYO SI SPAVENTINO, NON CI GUADAGNEREMMO NULLA.

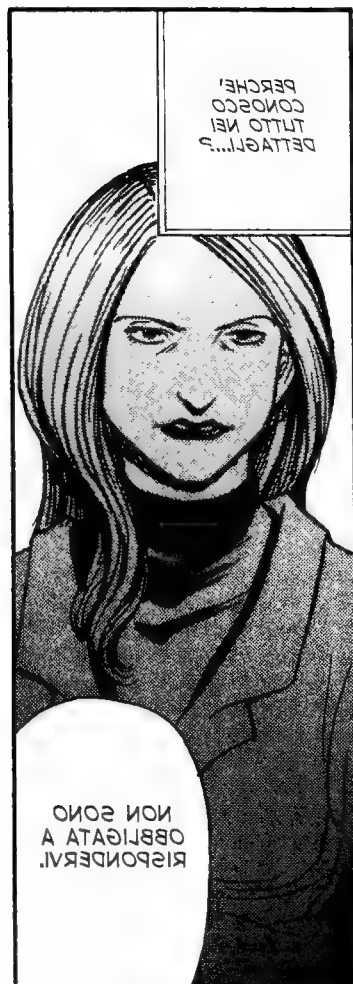
...I VOSTRI MOSTRI.
PERCHE' QUESTI SONO...

SOLO CHI MANOVRA I MOSTRI...
...AVRA' LA POSSIBILITA' DI SCONFIG-GERLI.

PROPRIO COME E' STATO PER LA SQUADRA DEGLI EROI COMBATTENTI DI QUALCHE ANNO FA...
QUESTA E' UNA NOVITA' PER ME!

AAH AH AH AH! QUESTA E' BELLA!
VORREBBE INSINUARE CHE GLI EROI CHE LOTTAVANO PER LA GIUSTIZIA MANOVRAVANO I MOSTRI?!

SE QUESTA E' LA VERITA', I TORANGER SONO DEI TERRIBILI IMBROGLIONI!

GOVER-NATORE INOHARA...
CHI DIAVOLO E' LEI?!
COME FA A CONO-SCERE UN SEGRETO DEL GE-NERE?!

PERCHE' CONOSCO TUTTO NEI DETTAGLI...?
NON SONO OBBLIGATA A RISPONDERVI.

AH AH AH... HO COME L'IMPRESSIONE DI AVER CAPITO IL MOTIVO PER CUI UNA RAGAZZINA COME LEI...
...E' STATA SCELTA COME GOVERNATORE...

COSA SIGNIFICA...?!
...

WROOO

GOVERNATORE INOHARA?
SEMBRA CHE L'AFFARE SIA STATO CONCLUSO.

COSA LE E' SUCCESSO? MI SEMBRA MALINCONICA...

COM'E' POSSIBILE CHE IO SIA DIVENTATA GOVERNATORE DI TOKYO?

BE'... PERCHE' HA VINTO LE ELEZIONI!

PER QUALE MOTIVO HO RIPORTATO IN VITA IL CAPO DI GUERNICCA?
...CHE?!
MA COSA LE PRENDE ALL'IMPROVVISO?!

LO SO...
ME NE SONO ACCORTA...

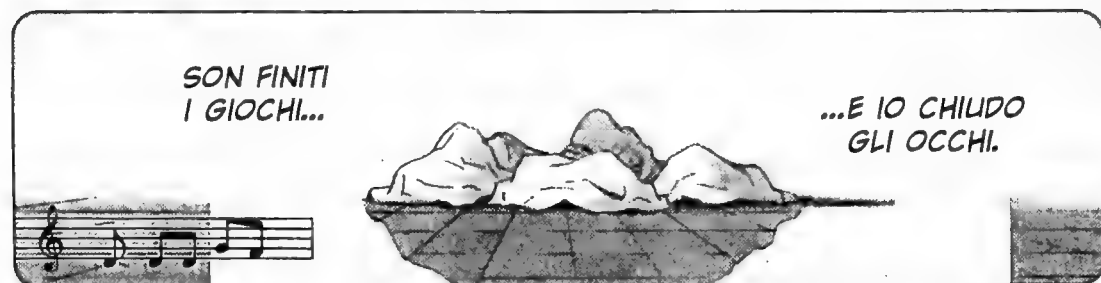
IL PROBLEMA E'...
DA QUANDO E' COSI'...?

AH... EHM...
SIGNORA TAMAO...?

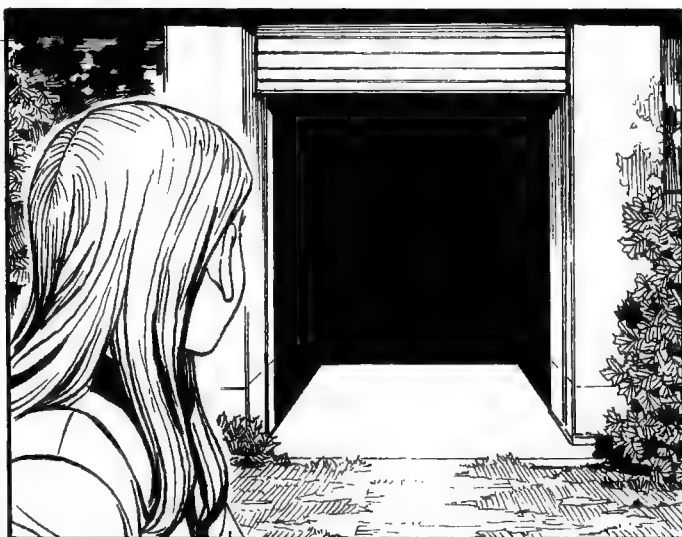
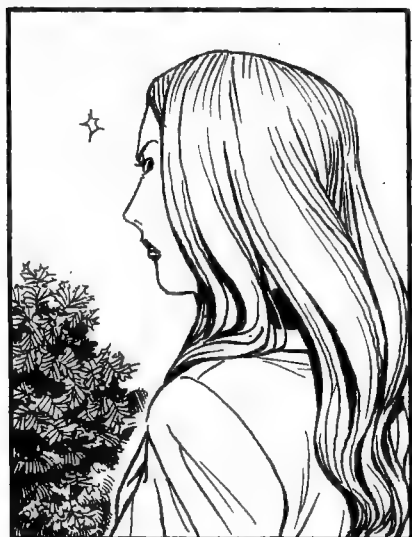
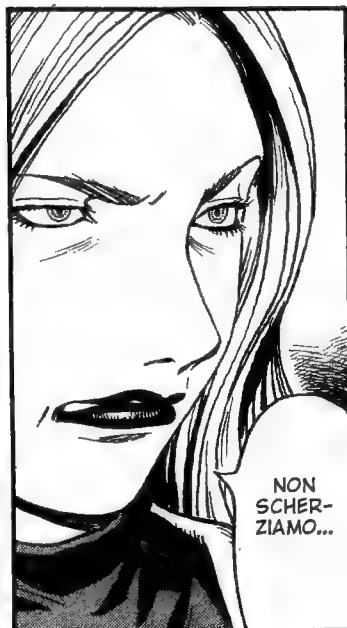
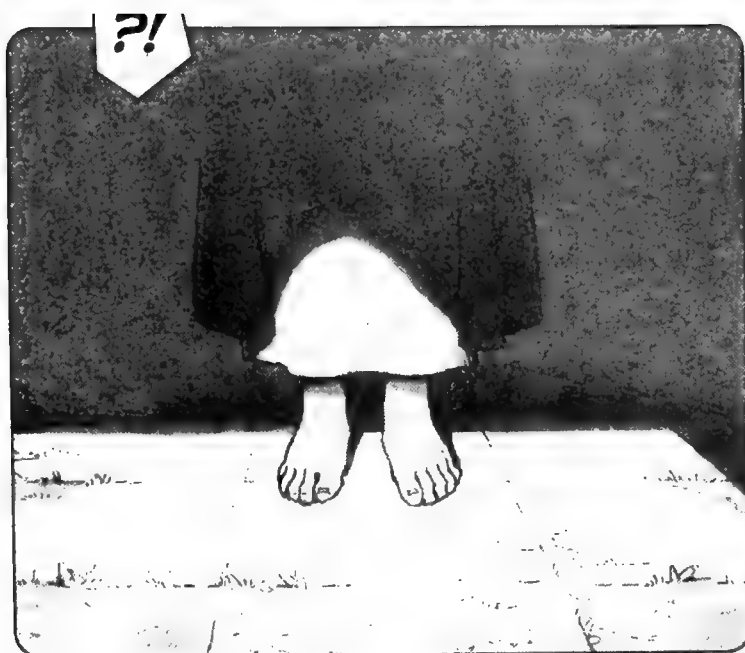
FRUSH
FRUSH

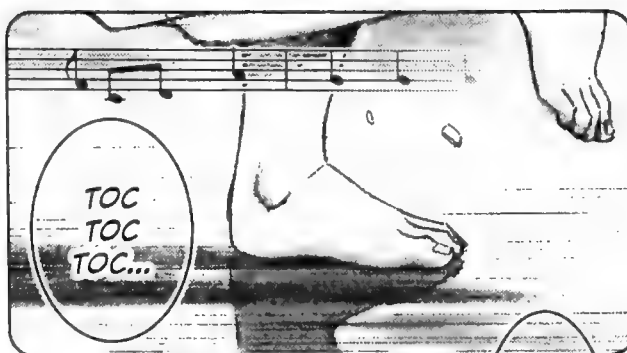
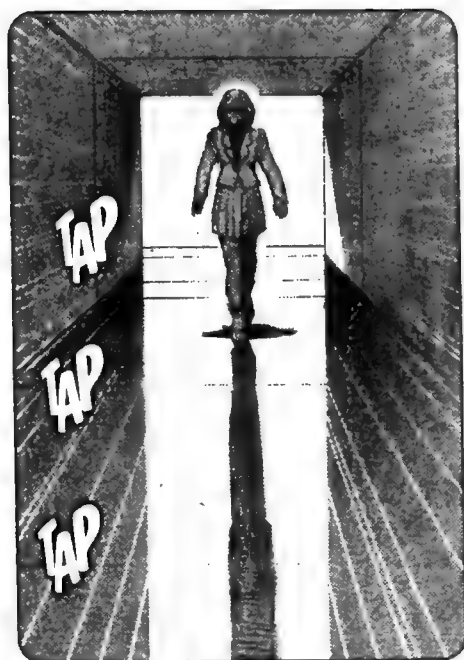
...LO METTO NELL'AR-MADIO... CHAK CHAK CHAK...

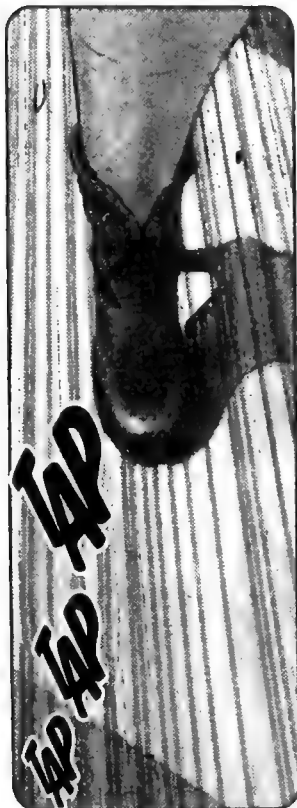
MI FACCIO IL BAGNETTO... SPLASH SPLASH SPLASH

POI PREPARO IL LETTO...
...E SPENGO IL LAMPADARIO...

SON FINITI I GIOCHI...
...E IO CHIUDO GLI OCCHI.

?!

NON SCHER-ZIAMO...

M-MA COSA...?! SIGNORA TAMAO!
SE C'E' QUALCOSA CHE ODIO, E' ESSERE MANIPOLATA DA QUALCUNO!

TAP
TAP
TAP

TOC TOC TOC...
...COS'E' IL SUONO CHE IO SENTO?

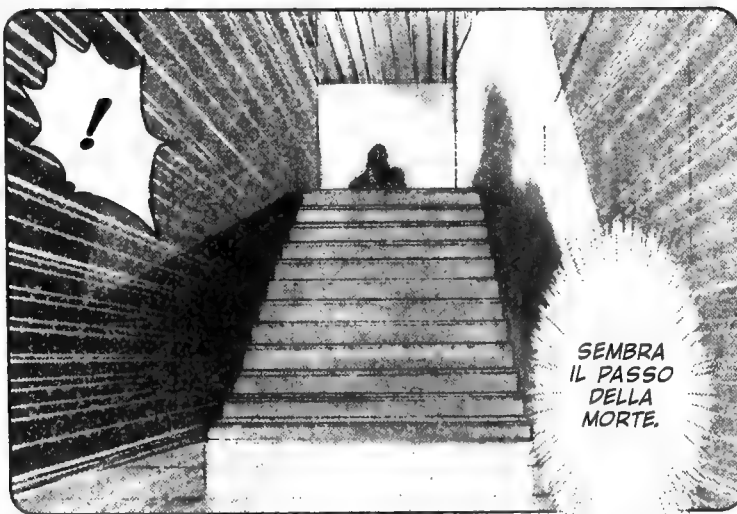
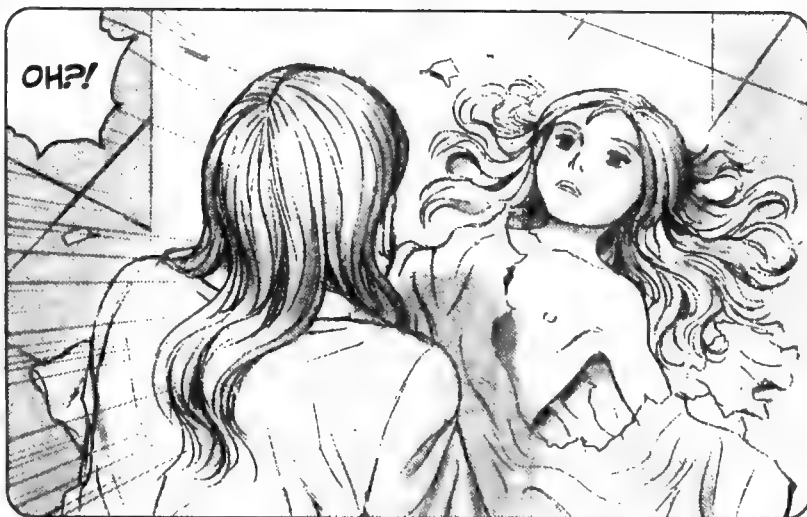
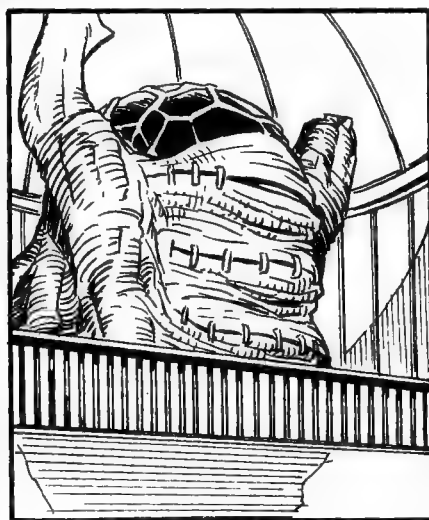
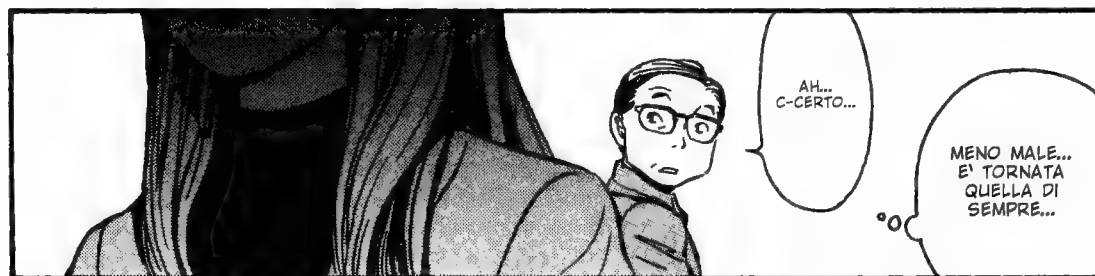
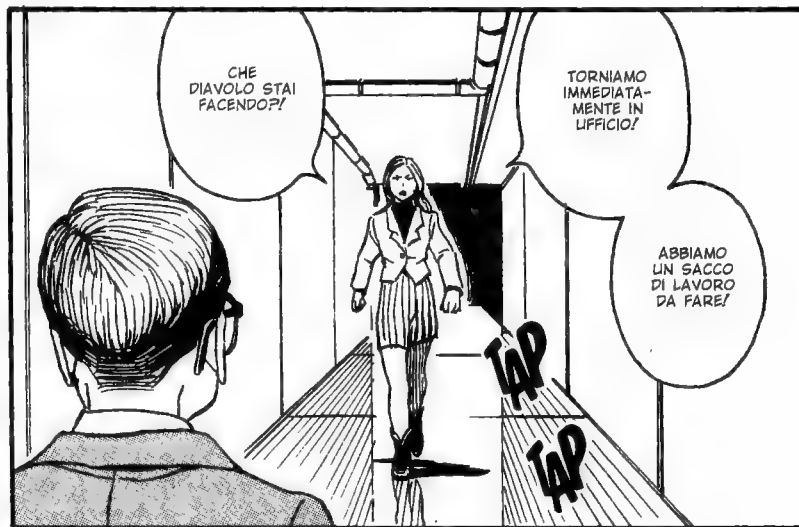
SEMBRA QUELLO CHE FA IL VENTO.
TAP TAP TAP
TOC TOC TOC...
...COS'E' QUESTO SUONO FORTE?

OH?!
...
!
SEMBRA IL PASSO DELLA MORTE.

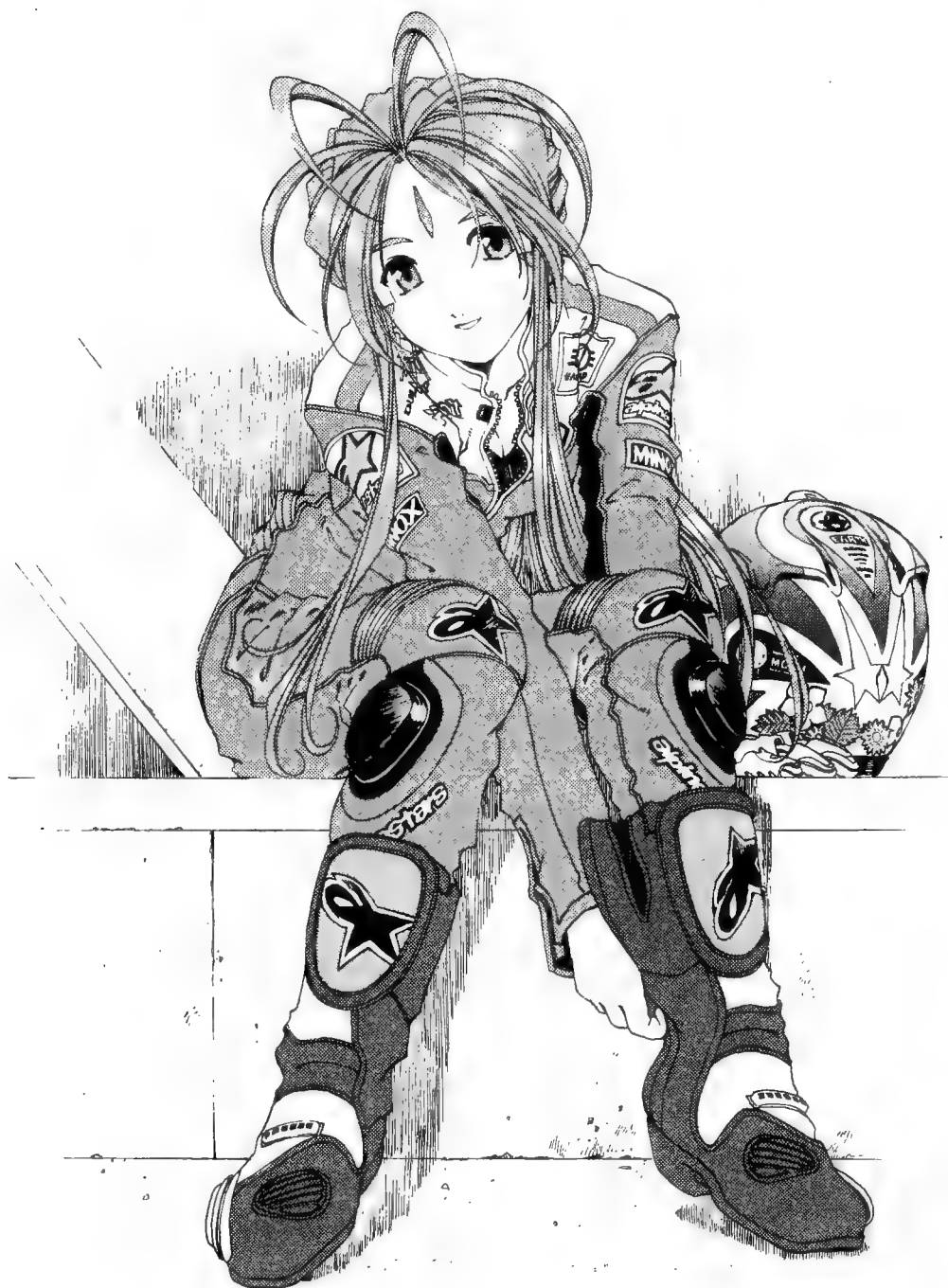
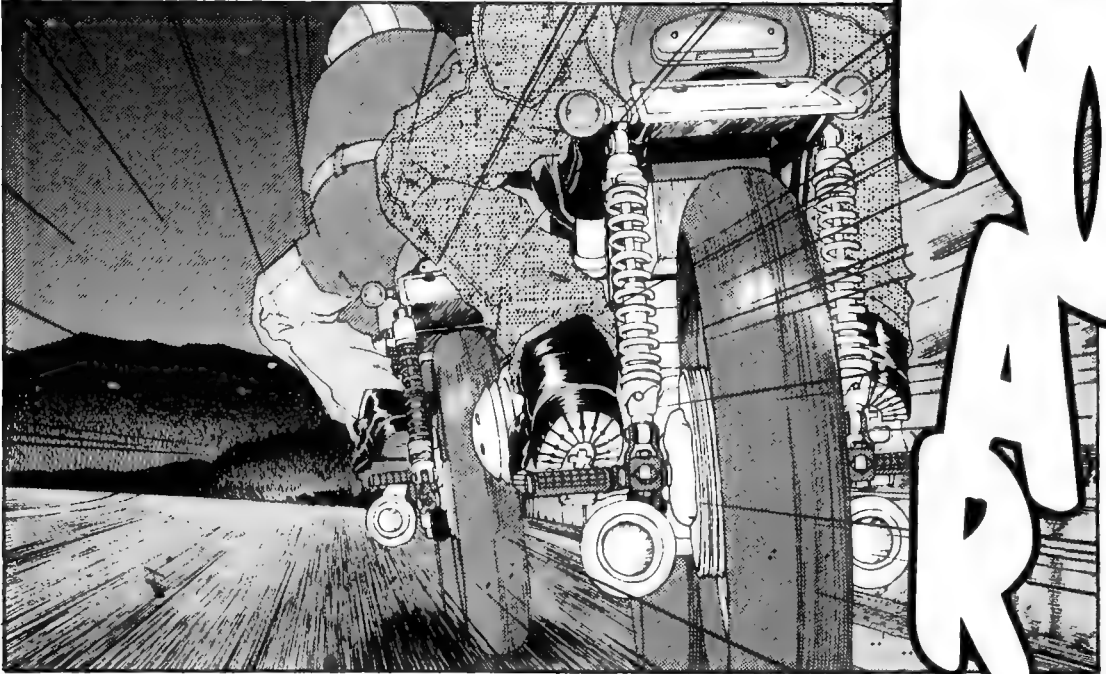
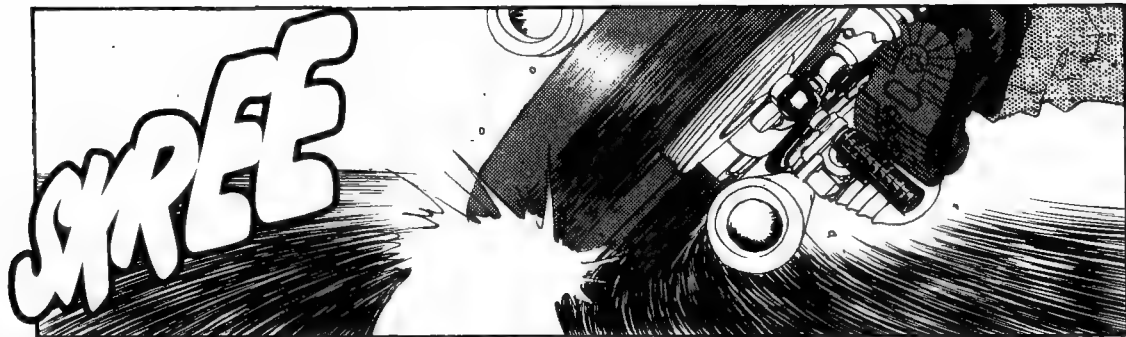
TAP
TAP
TAP
SIGNORA TAMAO...?

...UH?!

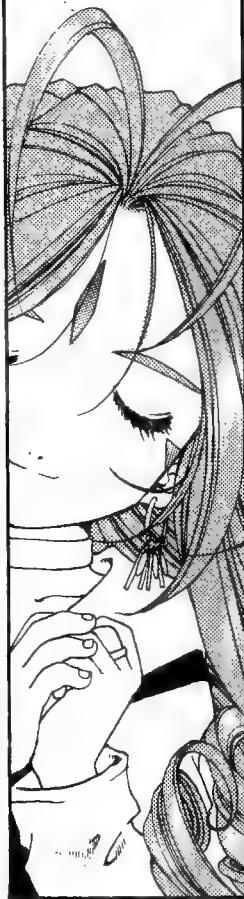
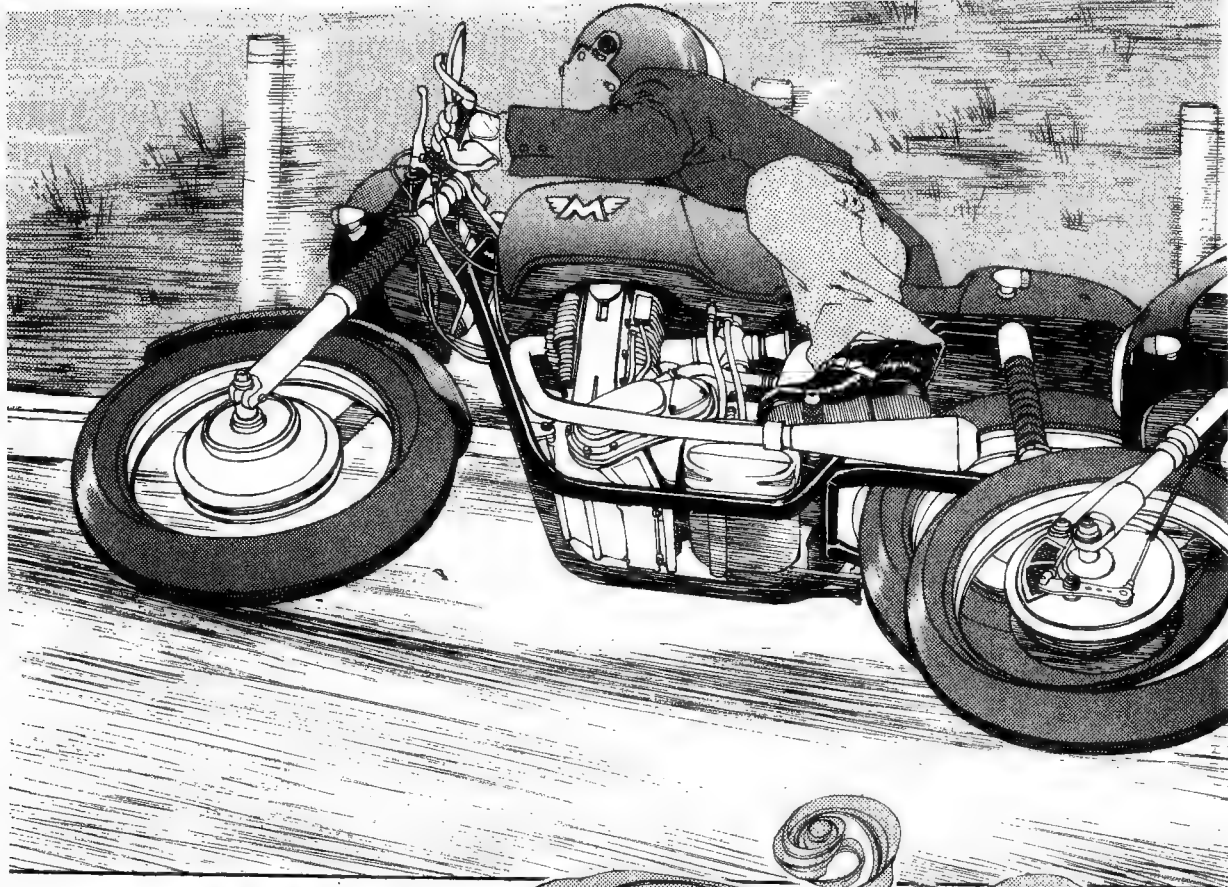
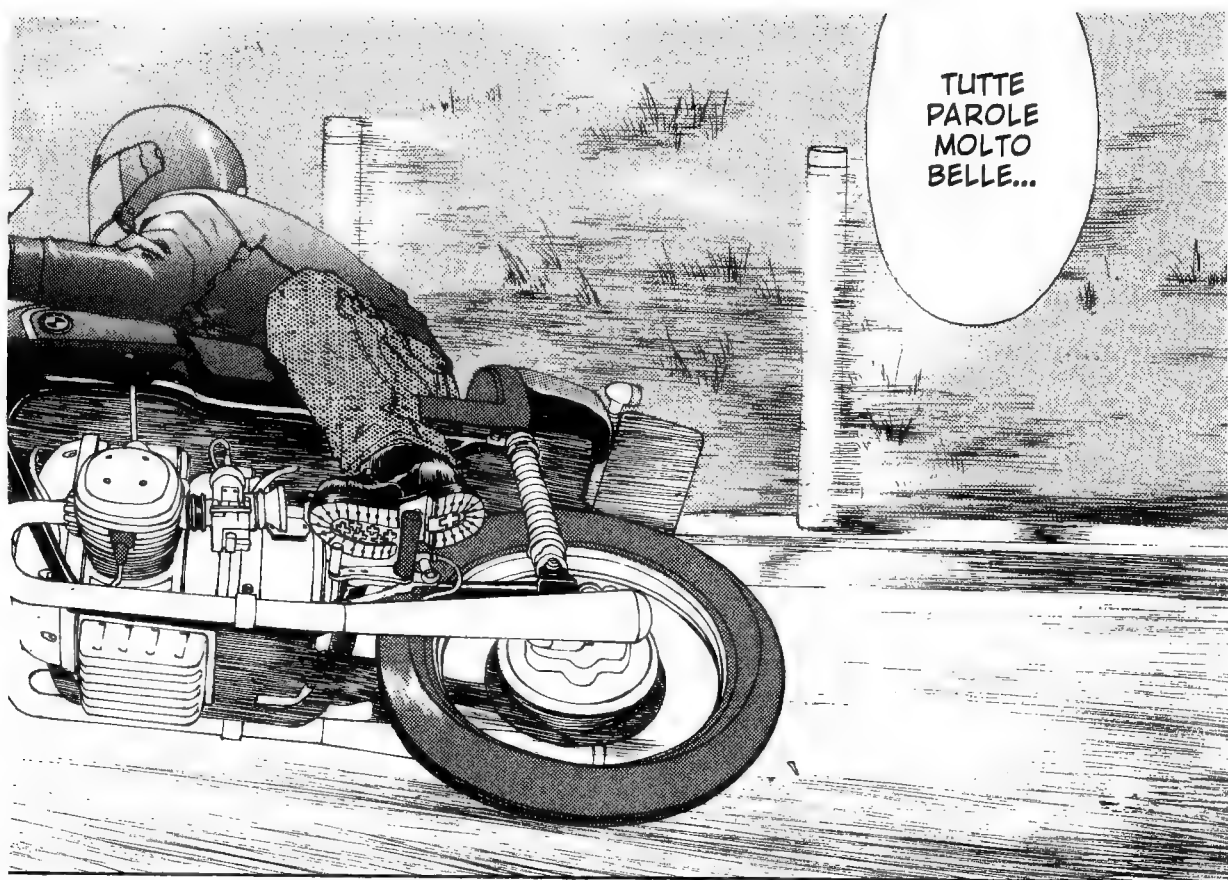
CHE DIAVOLO STAI FACENDO?!
TORNIAMO IMMEDIATA-MENTE IN UFFICIO!
ABBIAMO UN SACCO DI LAVORO DA FARE!
TAP
TAP

AH... C-CERTO...
MENO MALE... E' TORNATA QUELLA DI SEMPRE...

ALMENO SPERO...

Kosuke Fujishima
OH, MIA DEA!
UN DIALOGO IN PISTA

ROARRR
ROARR
ROARRR

STANNO DIALOGANDO ATTRAVERSO QUESTA CORSA...

CLANK

SONO PAROLE PIENE DI VIGORE...

...LA MON-
TAGNA...
GLI
ALBERI...

TUTTE PAROLE MOLTO BELLE...

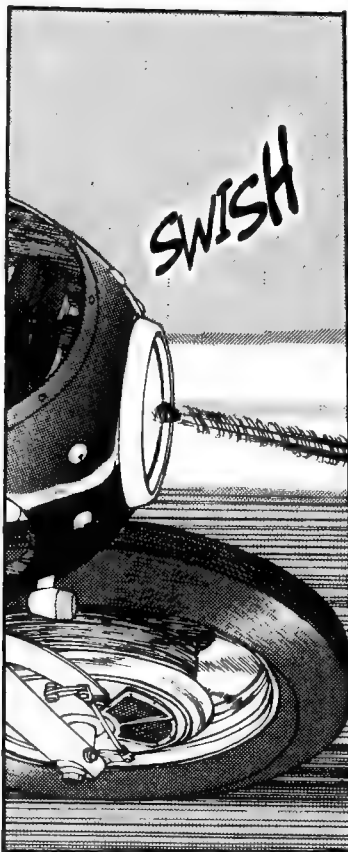
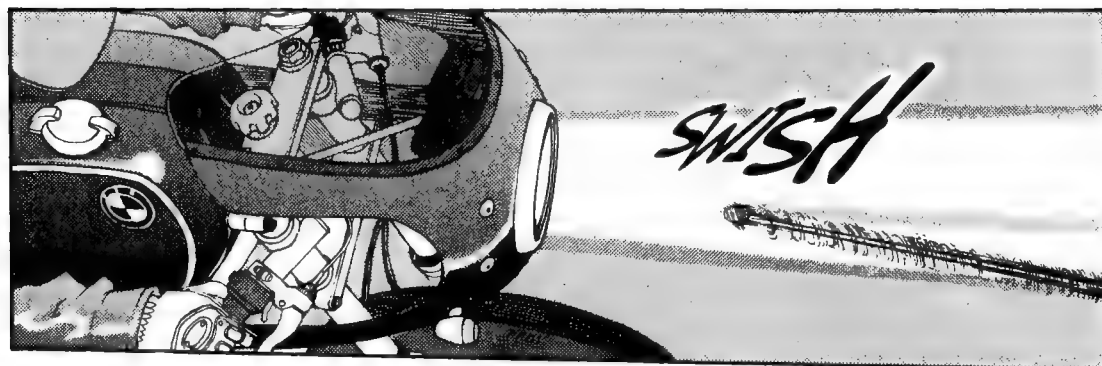
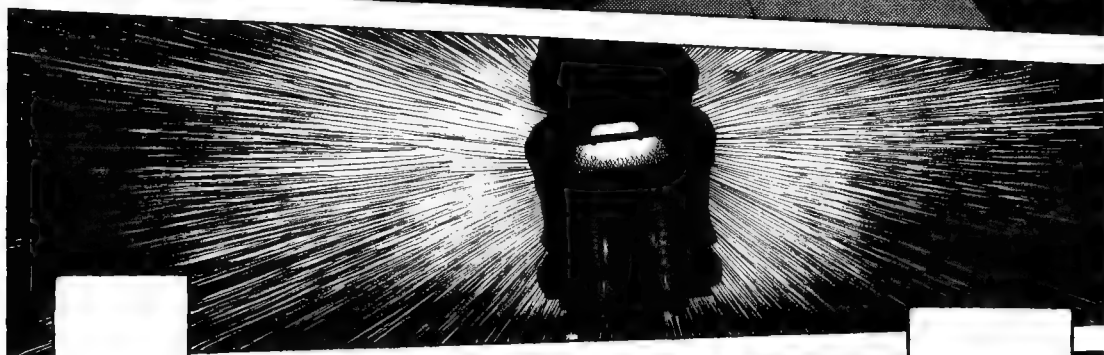
LA MOTOCI-CLETTA...
BRAVO KEIICHI! COSI'!

...SI GUIDA CON IL CUORE!

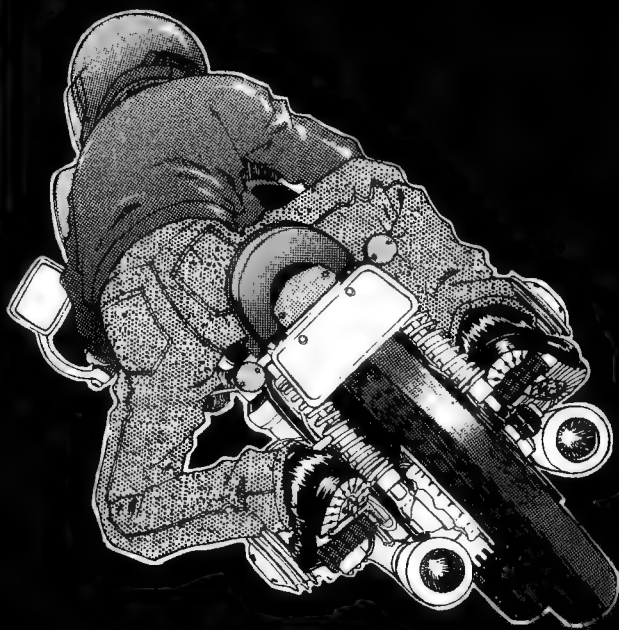
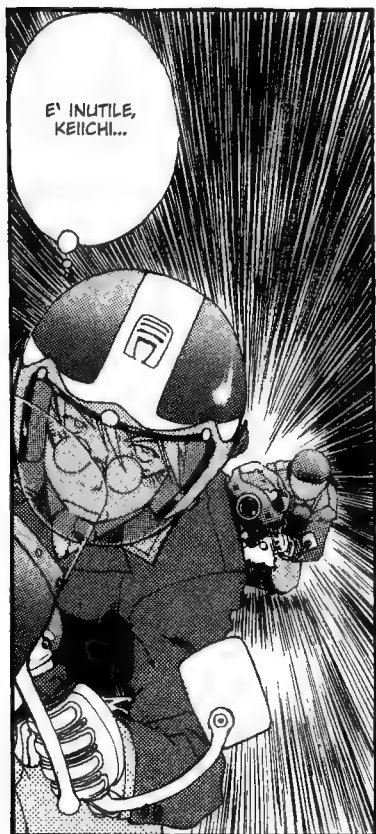
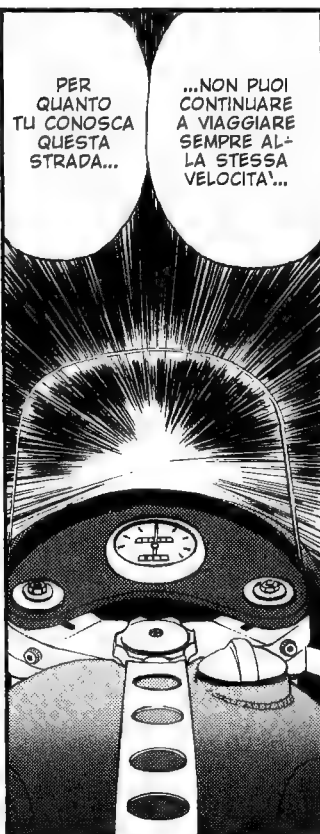
PTING

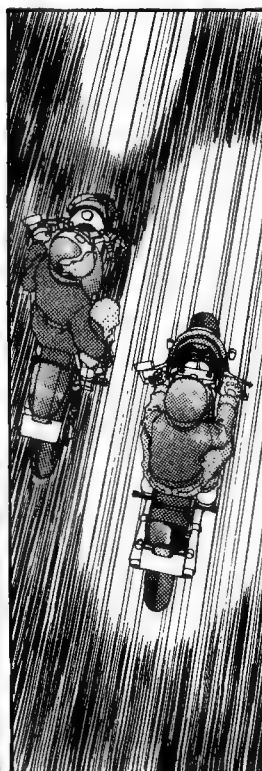
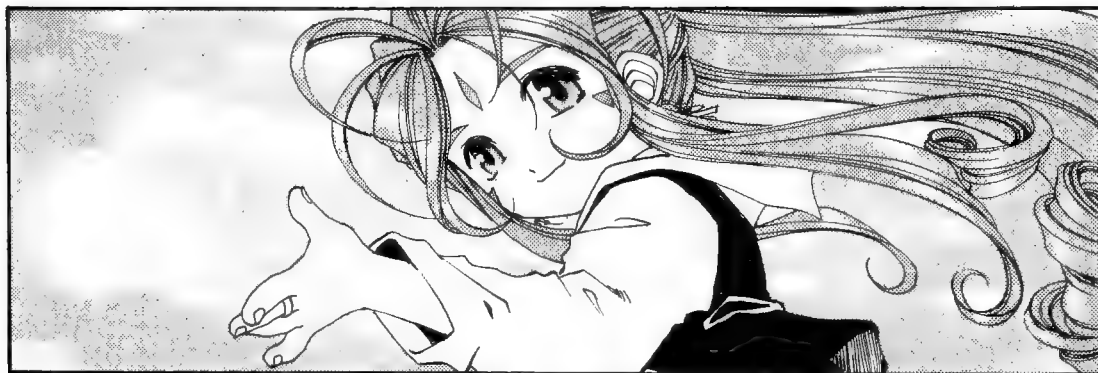
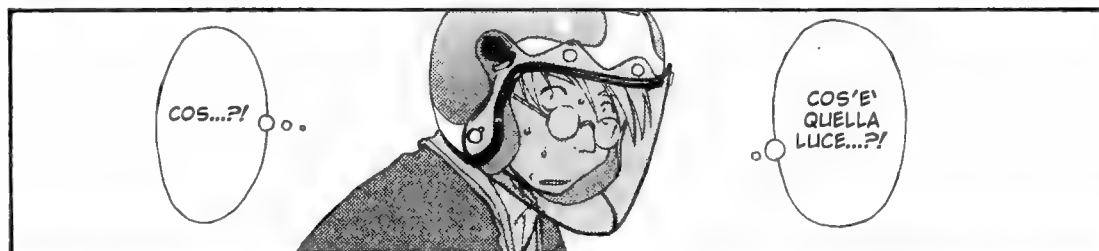
SWISH

OH!

SWISH

KEIICHI!

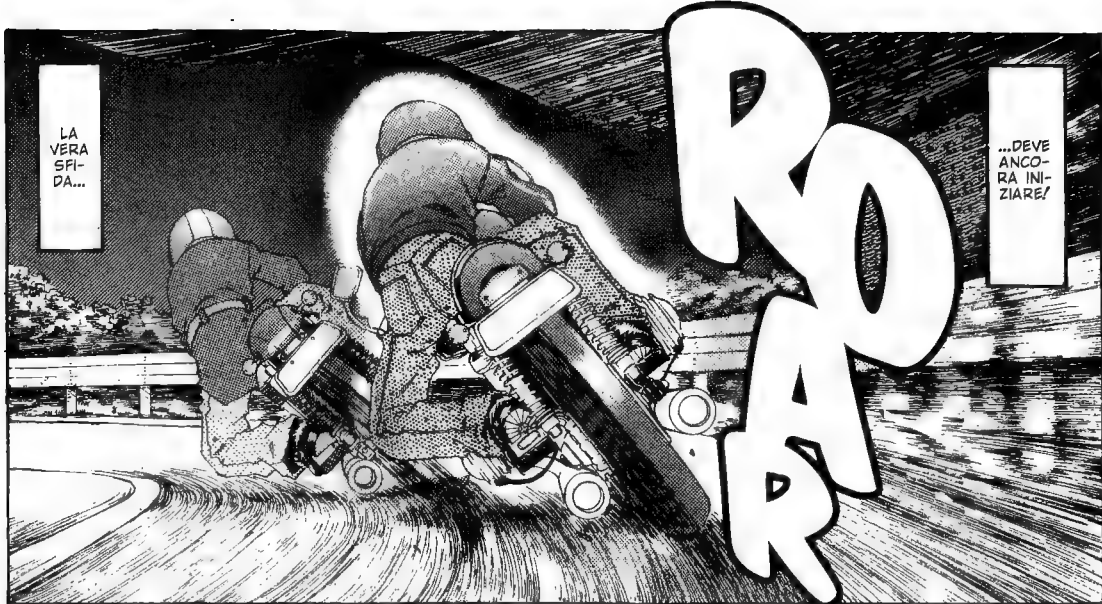
ACC...
CALMATI...
FRA CINQUANTA METRI C'E' LA PROSSIMA CURVA... E' QUELLA DA 40 R E 30 R!

ANCHE SE E' QUASI COMPLE-TAMENTE BUIO...

...MI RICORDO TUTTO DI QUESTO VALICO!

BLINK
BLINK

MA CHE...
...CHE COS'ERA...?

HEH!

COS...?!
COS'E' QUELLA LUCE...?!

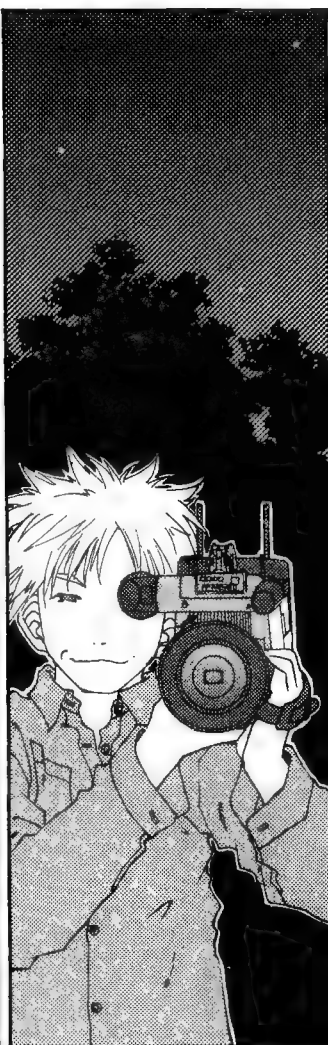
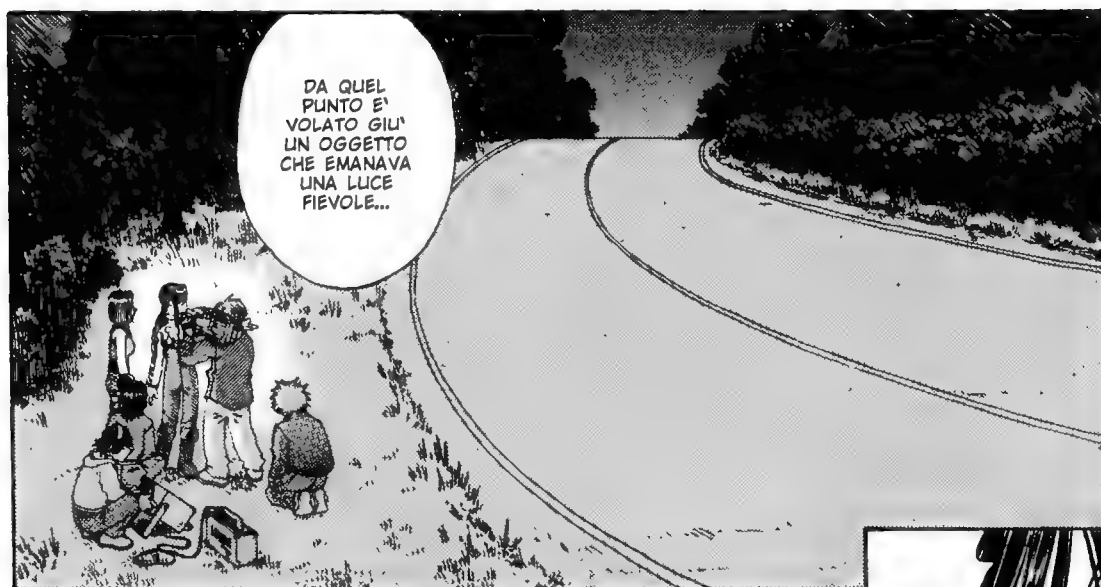
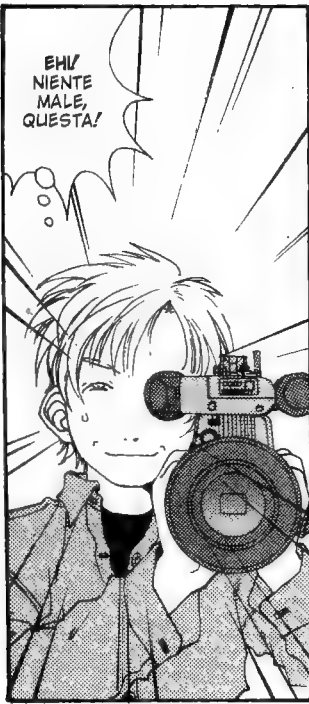
BE'...
...NON IMPORTA!

LA VERA SFIDA...
ROARR
...DEVE ANCORA INIZIARE!

ROARRR

ECCEZIONALMENTE SIAMO RIUSCITI A CONTATTARE ANCHE LA TESTIMONE OCULARE DELL'AVVISTAMENTO...
BUONASERA, GENTILI SPETTATORI... PER IL NOSTRO REPORTAGE QUESTA SERA CI TROVIAMO A INOKURADAI...

DUNQUE, PARE CHE LEI L'ABBIA VISTO PROPRIO QUI...
SI', ESATTO...
L'HO VISTO CON I MIEI OCCHI...

DA QUEL PUNTO E' VOLATO GIU' UN OGGETTO CHE EMANAVA UNA LUCE FIEVOLE...

...ED E' SCOMPARSO VERSO QUELLA DIREZIONE...
SE AVESSE UN'ARIA UN PO' PIU' TERRORIZZATA, SAREBBE MOLTO MEGLIO...
BLINK

EHI! NIENTE MALE, QUESTA!

MI SCUSI...?

ROOARRR

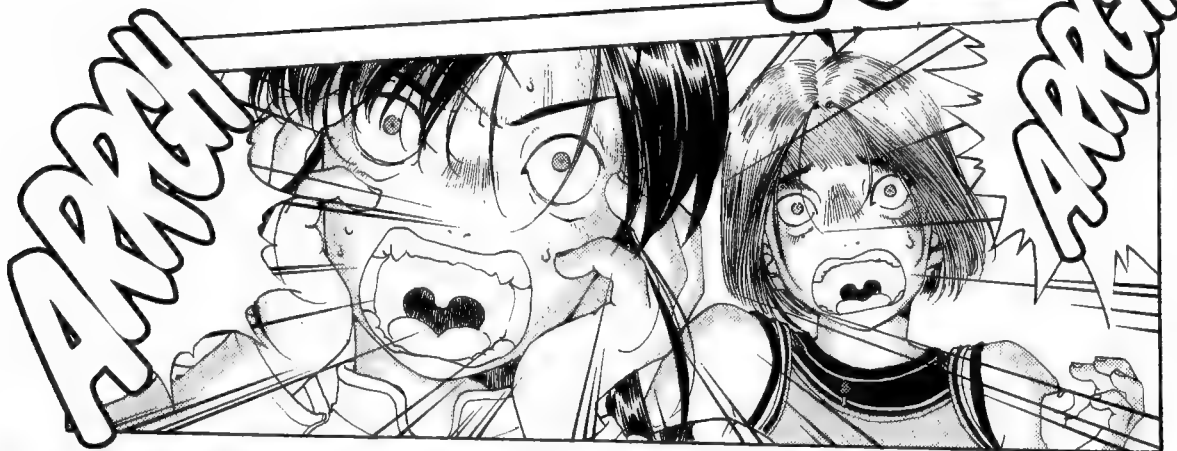
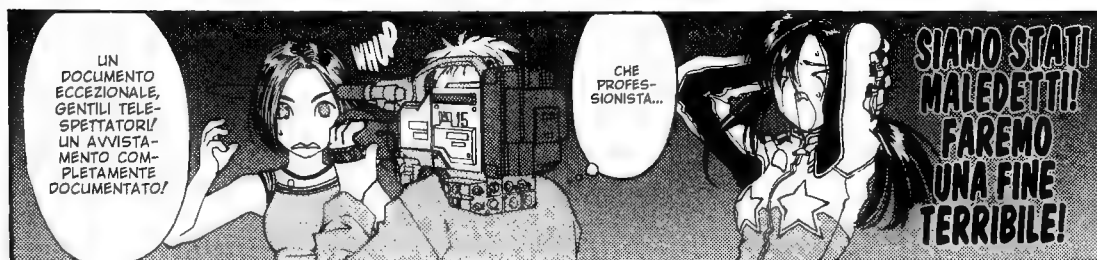
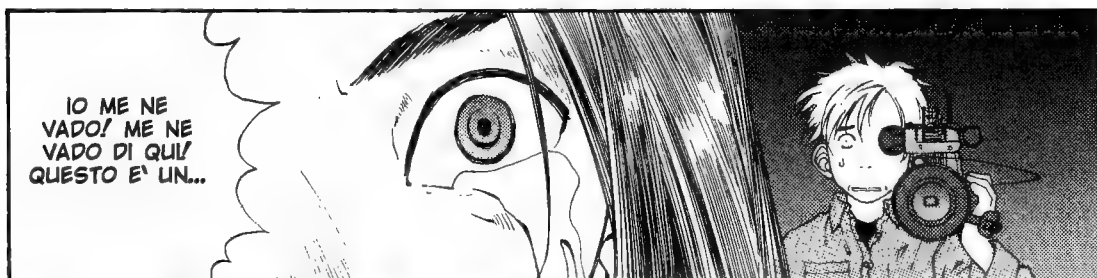
AH!

HMM HMM

ARRGH
ARRGH
BIP
TLANK

UH...
BIRIBIRIBI
BIP
SEI UN INFAME!
AVEVI DETTO CHE QUI NON C'ERA NULLA CHE METTESSE VERAMENTE PAURA!
BOO HOO... NON AVEVO MAI VISTO NULLA... MI ERO INVENTATA TUTTO...
...
IO ME NE VADO! ME NE VADO DI QUI! QUESTO E' UN...
UN DOCUMENTO ECCEZIONALE, GENTILI TELE-SPETTATORI! UN AVVISTA-MENTO COM-PLETAMENTE DOCUMENTATO!
WHUP
CHE PROFES-SIONISTA...
SIAMO STATI MALEDETTI! FAREMO UNA FINE TERRIBILE!

ROAARR

ROOR

LA TRAIETTORIA DI KEIMA...

...E' DAVVERO LA MIGLIORE... E' COME SE GIA' CONOSCESSE LA PERCENTUALE DI CURVATURA DI OGNI SVOLTA...

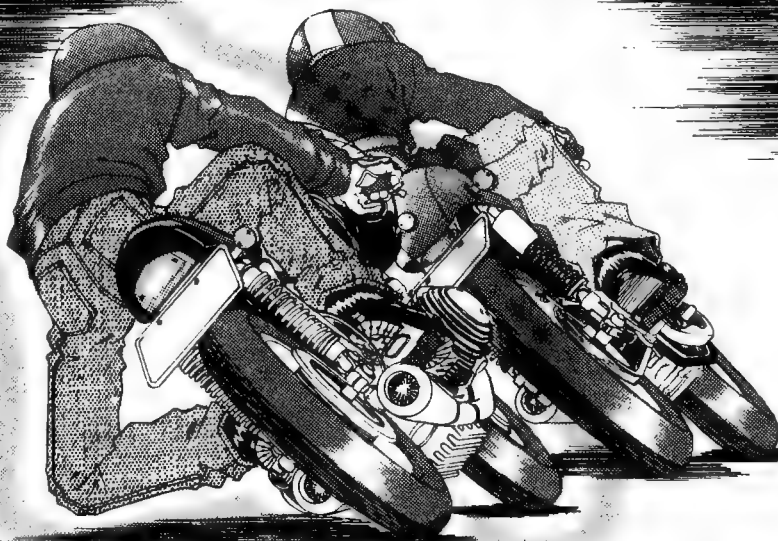
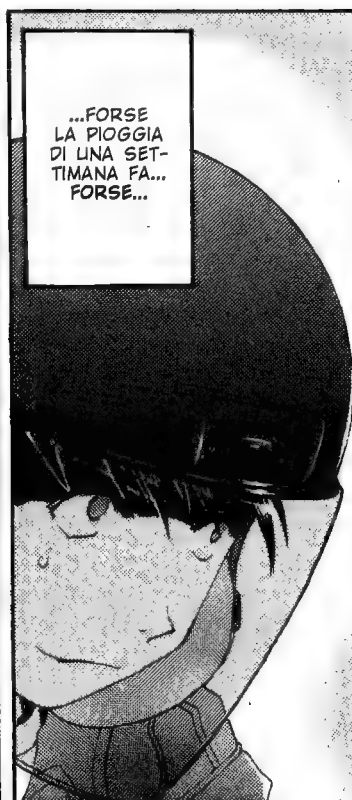
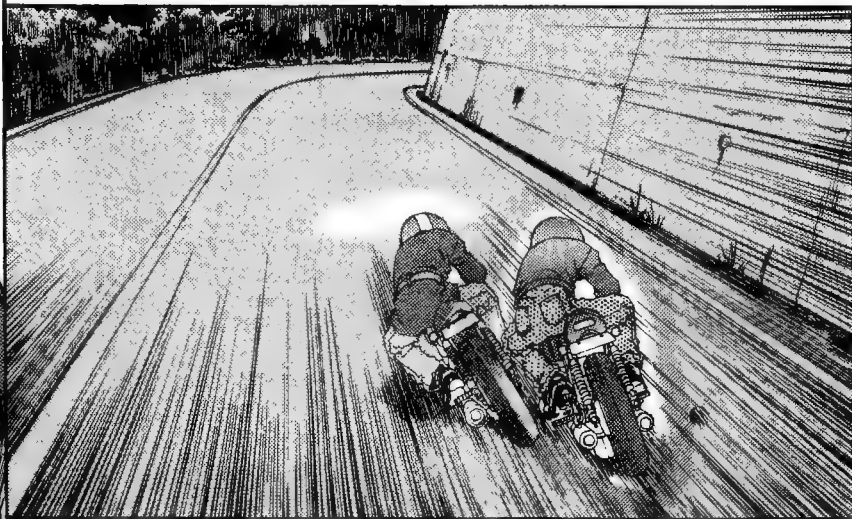
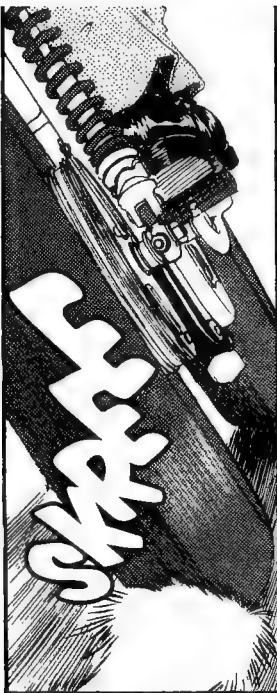
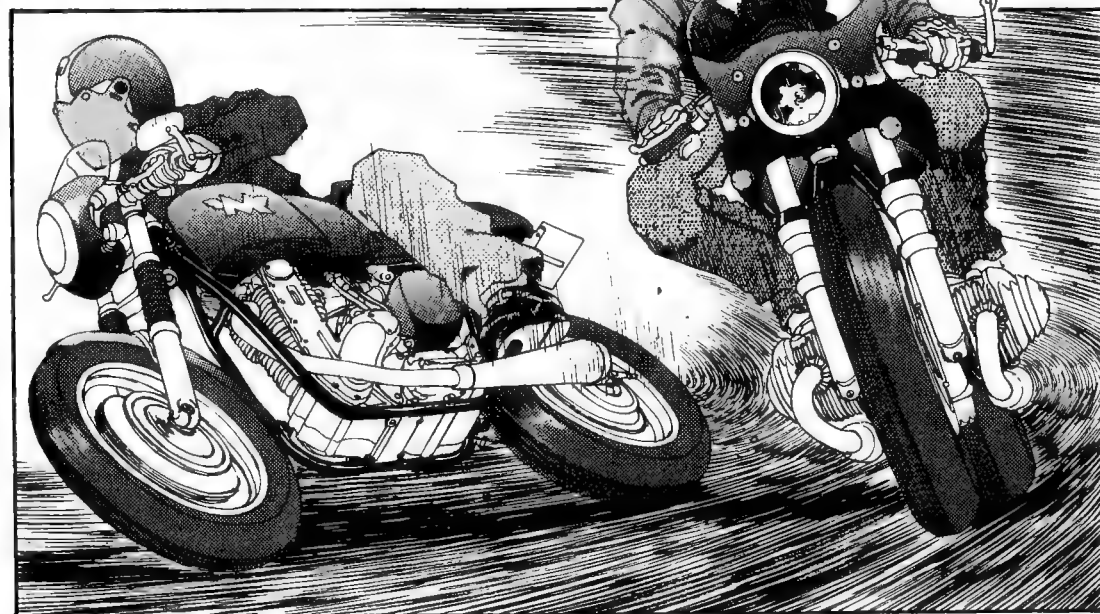
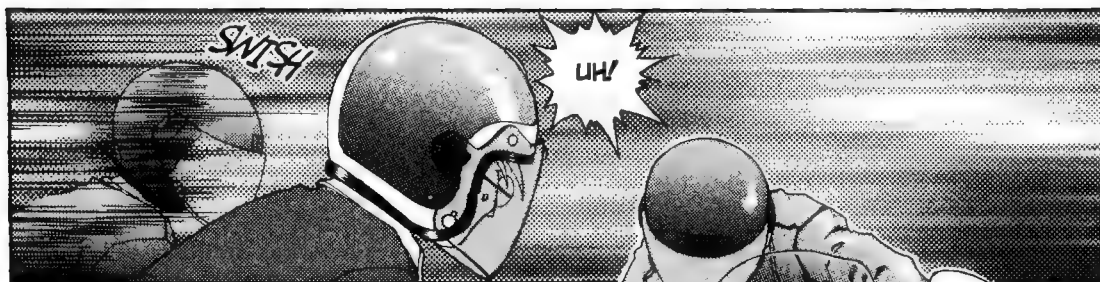
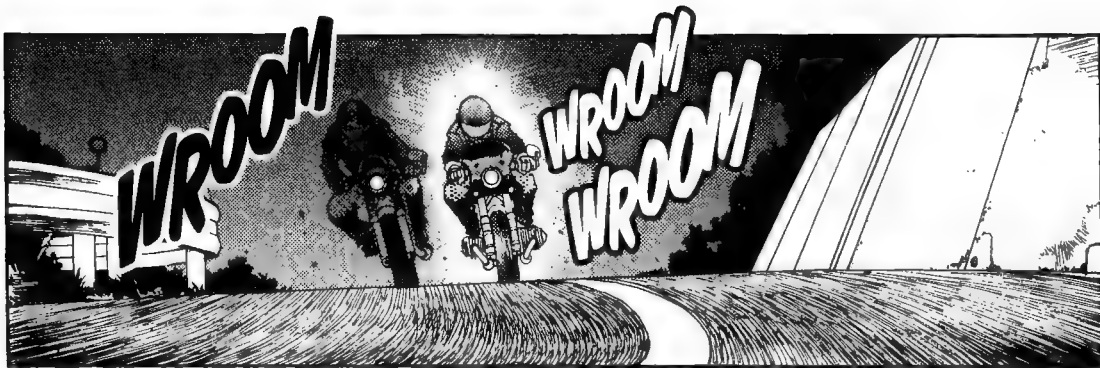
SE LO AFFIANCHERO' SENZA STARE ATTENTO, RIUSCIRA' A BLOCCARMI DI NUOVO...

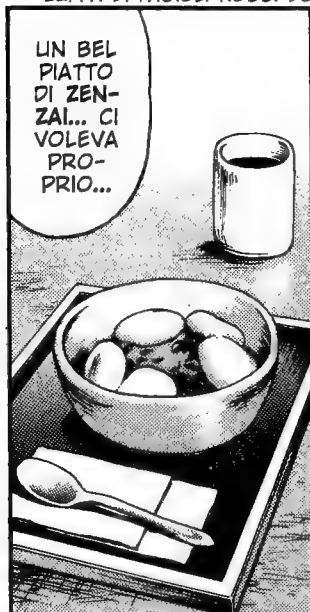
QUELLA TRAIETTORIA E' L'IDEALE PER USCIRE DALLA CURVA...

MA...

...FORSE LA PIOGGIA DI UNA SET-TIMANA FA... FORSE...

SWISH

UH!

* ZUPPA DI FAGIOLI ROSSI DOLCI, CON PEZZETTI DI MOCHI. KB

MOKKE - CONTINUA

ALLORA, IN ALTRE PAROLE... IO E L'AMICA DI KEIKO... SENZA ACCORGERCENE...
ABBIAMO FATTO RICORSO A UNA SPECIE DI SAKE...?
SIAMO STATE PROPRIO NOI A MANDARE VIA LE RISATE, L'ANSIA...?
PARE PROPRIO DI SI'.
IMMAGINO CHE ABBIATE PROVATO EBBREZZA, O MAGARI EUFORIA...
SAREBBE BASTATO QUALCOSA DI SEMPLICE... COME TROVARE UN FIDANZATO... OPPURE CORRENDO...
...
SCACCIARLO ERA PIU' FACILE DI QUANTO IMMAGINASSI...
BE', E' FACILE ORA PERCHE' LO SAPPIAMO...
COMUNQUE ADESSO HO FATTO IL PIENO DI RISATE...
...PERCIO' ULTIMAMENTE ESITO SEMPRE PRIMA DI METTERMI A RIDERE...
EH, GIA'.
D'ALTRA PARTE, SE PENSI INTENSAMENTE A DELLE RISATE, POTRESTI ESSERE CONTAGIATA E INIZIARE A RIDERE DI RIFLESSO...
PERO'...

WU-TI, DELLA DINASTIA DEGLI HAN OCCIDENTALI, INCONTRO' UNA STRANA CREATURA SULLA STRADA PER I VILLAGGI AI QUALI FACEVA VISITA.
PAREVA CHE NESSUNO CONOSCESSE QUELL'ESSERE, COSI' WU-TI CHIESE INFORMAZIONI A UN SAGGIO CHIAMATO DONG FANG-SHUO. E LUI GLI RISPOSE...

"QUELLA CREATURA E' GENERATA DALL'ACCUMULARSI DELLE ENERGIE DELL'ANSIA".
"PROBABILMENTE QUI, ALL'EPOCA DELLA DINASTIA CHIN, SORGEVA UNA PRIGIONE IN CUI PERSONE INNOCENTI VENIVANO TORMENTATE INGIUSTAMENTE".

WU-TI GLI CHIESE SE ALLORA SE FOSSE POSSIBILE SCACCIARLA IN QUALCHE MODO, E LUI GLI CONSIGLIO' DI VERSARLE ADDOSSO DEL SAKE.
WU-TI LO FECE, E L'APPARIZIONE SVANI' ALL'ISTANTE.
...DEL SAKE?!

SI'! E INFATTI IL SAKE SI USA SPESSO NEI RITI DI ESORCIZZAZIONE... PERCIO', WU-TI FECE QUESTO RAGIONAMENTO...
"IN GENERALE, CHI BEVE SAKE RIESCE A DIMENTICARE LE PROPRIE PREOCCUPAZIONI E A DISSIPARE L'ANSIA"...

CI SONO VARI TIPI DI ANSIA, MA SE QUELLA CHE HA PRESO POSSESSO DI MIZUKI E' DI QUESTO GENERE...
...LE BASTERA' SEMPLICEMENTE UN PO' D'EBBREZZA PER MANDARLA VIA. TUTTO QUI.

...E COSI'...
DOPO LA GARA NON HAI PIU' SENTITO NESSUNA RISATA, VERO?
GIA'.

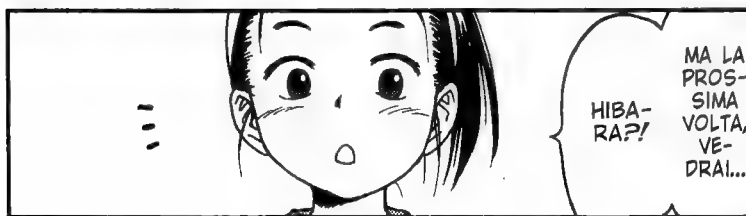
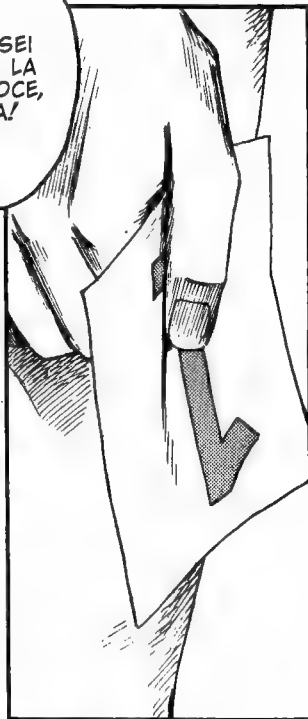
DOPO LA GARA, E' CESSATO TUTTO SENZA LASCIARE TRACCIA...
MA CHISSA' PERCHE'?
BE', IO L'HO CHIESTO AL NONNO...

COME IMMAGINAVO, SEMBRA CHE QUELLA COSA RIDESSE PER SCACCIARE IL DOLORE.
COMUNQUE IL NONNO HA USATO UN ALTRO TERMINE PER DEFINIRE QUEL TIPO DI SOFFERENZA... ANSIA...

...ANSIA?
GIA'.
IN POCHE PAROLE, SI RIDE DEL PROSSIMO QUANDO SI TEME DI ESSERE DERISI PER PRIMI...

E COSI', A CAUSA DEL TIMORE DI DOVER SUBIRE UN'ESPERIENZA COSI' DEPRIMENTE, SI ATTACCA PER PRIMI, DICIAMO...
IL NONNO RITIENE CHE CIO' CHE AVEVA PRESO POSSESSO DI TE ERA UNA SPECIE DI MASSA D'ANSIA, DIVENUTA IPERTROFICA A CAUSA DEL CIRCOLO VIZIOSO...
MMM...

A PROPOSITO DEL MOTIVO PER CUI E' SCOMPARSA...
...MI HA RACCONTATO UN ANEDDOTO...

HUFF... SEI SEMPRE LA PIU' VELOCE, HIBARA!

MA LA PROS-SIMA VOLTA, VE-DRAI...

HIBA-RA?!

SCUOLA ELEMENTARE KAMIMUNE - GARA DI MARATONA

OOHHMMM

CHE SILENZIO...

CLAP
CLAP
CLAP
FORZA!
TAP
TAP
TAP

FORZA!
PANT
PANT
PANT
PANT
TAP
TAP
TAP

PANT
PANT

...EH?
PANT

...
MA...?
PANT

TAP TAP TAP TAP TAP
TAP

WOW

C-COSA SIGNIFICA...?

MALEDIZIONE!
ACCIDENTI!
DANNAZIONE!
PORCA MISERIA!

AHAHAHAHAH
AH
NON MI LASCERO'...
...SOPRAFFARE!
AHAH
DANNAZIONE...

UHAHAHAH AH AH UHUHUH UH
AAHAHAHAH AAH AHAH
IIH IH AH IH AH IH IH IH UH UH UHUH AH AH AH AH

AAH! BASTA!
SMETTETELA DI RIDERE DI ME!

UH? COME?

ZOW

TAP
BE-NE!
AH!
SWISH
AH AH AH AH
AAH AH AH AH
AAH AH AH AH AH AH AH AH AH
AAH AH AH AH AH AH AH AH AH AH
UGH...

TSK!

AHAHAH
AAH AH AH AH
AHAH AHAH
AH AH AH AH

UGH...
WAHAHAHAH
IHIHIH
AAH AH AH AH
AAH AH AH AH AH
UH UH
PERCHE' ALL'IMPROVVISO SI SONO MESSI A RIDERE A VOCE COSI' ALTA...?

AAH AH AHAH AHAH
IIH IH
AH AH AH AH
AHAHAHAH
AH AH
EH EH EH EH EH
AH UH UH UH UH
AHAHAHAH
UUGH!

AHAHAH
AHAHAH
UH IH IH IH
MALEDIZIONE!
FATE UN PO' DI SILENZIO...

BE'?
LA SUA ANDATURA E' RALLENTATA...

SE CONTINUI COSI', ESAURIRAI TUTTA L'ENERGIA, HIBARA...
...
D'ALTRA PARTE, E' PROPRIO PER FAR SI' CHE QUESTO SUCCEDA...
...CHE TI STO PROVOCANDO...
CCRR
!!!
AAH AH AH AH AH
AAH AH AH AH AH
...EH, NO!
WHUP

WHUMP

...IIDA...
HEH

POSSIBILE CHE MI SI SIA GIA' APPICCICATA ADDOSSO?!
QUESTA MI CONSIDERA LA SUA PIU' GRANDE RIVALE...

AAH AH AH
AAH AAH
UH UH
NGH...

WAAAH
PAM
ECCO... COME AL SOLITO...
...MENTRE CORRO MI SENTO SOLLEVATA...

PRONTI... AI POSTI DI PARTENZA...

RUSH RUSH RUSH
PANT PANT
PANT PANT
PANT PANT

WOW
CLAP CLAP CLAP CLAP CLAP
ANF
ANF
ANF
ANF

FINAL-MENTE TOCCA A NOI DEL QUINTO ANNO!
CLAP CLAP CLAP
EH, BE'... CI VUOLE PAZIENZA CON QUESTI PRIMINI! METTIA-MOCELA TUTTA!
CLAP
CLAP CLAP
CLAP CLAP

AH AAH AH AH
AH AH AH AH AH AH
SIGH...
AVREI PREFERI-TO COR-RERE IN CONDI-ZIONI MIGLIO-RI...

"TANTO IL LAVORO QUANTO L'A-MORE, SONO DA SEMPRE LA CURA MIGLIORE"... L'AVRAI SENTITO DIRE, NO?
FORSE E' ORA CHE ANCHE TU TI TROVI UN FIDANZA-TO, MIZUKI!

L'A... L'AMO-RE...?
CHE IMBARAZZO!
STAVO SCHER-ZANDO!
PERO' NON E' DETTO CHE NON ABBIA NULLA A CHE FARE CON QUE-STO...
...SE STARE INSIEME A UN RAGAZZO HA MANDATO VIA QUELLE RISATE...

SCUOLA ELEMENTARE KAMIMUNE - GARA DI MARATONA

WOW WOW

COSA?!

NON SENTE PIU' LE RISATE?! SUL SERIO?
E DA QUANDO?!
C-COSA TI PRENDE...? PERCHE' SEI COSI' AGITATA?

L'HO VISTA DI NUOVO OGGI. E AVEVA GIA' UN'ESPRESSIONE PIU' SERENA... ERA SOLLEVATA, DIREI!
OH, MIZUKI!
MI CHIEDEVO CHE COSA SIGNIFICASSE LA SUA ESPRESSIONE TUTTA SERIA DELL'ALTRA VOLTA...

P-PER CASO E' SUCCESSO QUALCHE COSA CHE... CHE L'HA AIUTATA A GUARIRE?
QUALSIASI COSA...

FORSE CHE ANCHE CIO' CHE HA PRESO POSSESSO DI TE...
...E' MOSSO DALLE STESSE RAGIONI, MIZUKI...
COSA?

DA QUALI RAGIONI?
BE'... HO PENSATO CHE FORSE ANCHE QUELLA COSA STIA SOFFRENDO PER QUALCHE RAGIONE...
...E MAGARI RIDE DEGLI ALTRI PROPRIO PER CERCARE DI DISTRARSI...

MA CHI? QUESTA ROBA QUI DIETRO?!
SE CI PENSI BENE, HA SENSO... E' UNA SORTA DI CIRCOLO VIZIOSO, IN CUI IL DOLORE E' DESTINATO A CRESCERE SEMPRE DI PIU'...
IN FIN DEI CONTI, RIDENDO DANNEGGIA SE STESSO, E COSI' RIDE DI NUOVO, E POI DI NUOVO...

IL FATTO CHE SI MANIFESTA IN GRUPPO, POTREBBE STARE A INDICARE CHE RIDERE IN COMPAGNIA E' PIU' FACILE...
SE COSI' FOSSE, MI CHIEDO COSA POTREMMO FARE...

SE LA SUA CAPACITA' DI ESISTERE DIPENDESSE SOLO DA QUESTO CONTINUO RIDERE DEL PROSSIMO...
...SAREBBE DAVVERO TRISTE...

OOH, UFFA...
FORSE SE RIDESSI ANCH'IO DI QUALCUNO, MI SENTIREI SOLLEVATA...?

AH AH AH...
CHE SORRISO TIRATO...

OH, MIZUKI...
S-STAVO SCHERZANDO... SCHERZAVO! IL FATTO E' CHE QUANDO PROVO TROPPA RABBIA, A VOLTE MI VIENE DA PENSARE A QUALCOSA DEL GENERE.
MA SO BENE CHE QUANDO UNA PERSONA VIENE DERISA CI RIMANE MOLTO MALE, QUINDI NON FARO' MAI UNA COSA DEL GENERE!

BRAVA... NON FARLO MAI...
SAREBBE SOLO UN CIRCOLO VIZIOSO.
...MMGIA'...

SIGH...
E IO CHE CREDEVO CHE LE RISATE RENDESSERO LA GENTE PIU' FELICE...

...

WOW WOW
EHI! SEI PIU' FAMELICA DI QUANTO SI POSSA IMMAGINARE!
EH EH EH...
GLIELA FARO' PAGARE CARA!

CHI E' QUELLA?
E' LA RAPPRESENTANTE DELLA PRIMA SEZIONE. SI VANTA DI ESSERE BRAVA NELLO SPORT, E NON E' PER NULLA INFERIORE A MIZUKI.
HMM
PENSA... UNA STRANA TIPA LA CONSIDERA NIENTEMENO CHE UNA DEGNA RIVALE...

AH, ECCO...
STAVOLTA ERANO QUELLI A RIDERE...
DIMAGRISCI, NOBUYUKI!
E PIANTALA!

AAH AH AH! AH AH! AH AH AH!
BRRRRR

ULTIMAMENTE ANCHE LE RISATE NORMALI MI SEMBRANO RIVOLTE A ME...
SONO DIVENTATA IPERSENSIBILE... UFFA!

SARA' MEGLIO CHE CERCHI DI CONTINUARE A SORRIDERE, SENZA SCORAGGIARTI!
ALTRIMENTI TI BUTTERAI GIU' DI MORALE, E QUESTO NON E' MAI UN BENE...

VORREI TANTO DIRE A TUTTI DI NON RIDERE AD ALTA VOCE INTORNO A ME...
MA COS'HAI?
AAH, ACCIDENTI! NON SOPPORTO PIU' NULLA!

QUEST'ANNO NON TE LO PERMETTERO', HIBARA!

...IIDA?!
L'ANNO SCORSO SONO ARRIVATA SECONDA, COME SAI BENE...

...MA QUEST'ANNO NON SONO PIU' QUELLA DI UNA VOLTA!
ASPETTATI MOLTO DA ME! FAREMO UNA MERAVIGLIOSA CORSA, INSIEME!
AAH AH AH AH

HNNNH...
UNA RISATA PIACEVOLE... TIPICA DI UN'APPARTENENTE AL CIRCOLO SPORTIVO...
CHISSA' SE E' SINCERA?

EHI, IIDA! CHE CAVOLO STAI FACENDO?!
OOPS!

STAVO SVOLGENDO IL MIO INCARICO DEL GIORNO...
TI SALUTO, HIBARA!
AH... S-SI', CIAO...

UUH AH AH
AH AH
AAH AH AH
AAH
AH AH AH
UUH UH
UH
UH
IO NON CI TROVO NIENTE DA RIDE-RE...
AAHAHAH
EH EHEH
IH IH IH

MEN-TRE COR-RO, MI SENTO ME-GLIO, PER-CHE'...
...LE RISATE NON MI URTA-NO PIU' DI TAN-TO...
TI INVIDIO, MIZUKI! SEI COSI' VELOCE!

NON CREDETE CHE NON CI SIA NIENTE DI PIU' NOIOSO CHE ALLE-NARSI PER LA MARATO-NA?
GIA'! SI CORRE SOLTAN-TO!

SEI ARRI-VATA PRIMA TRA LE RAGAZZE, L'ANNO SCORSO!
CERCA DI VIN-CERE ANCHE QUE-ST'AN-NO!
SPERO DI FAR-CELA...

AH AH AH
IIH AH AH AH
...COSA POSSO FARE?

UGH...
SONO ODIOSE...
SIGH
MI DISPIACE PER TE...
AAH AH AH AH AH
IIH AH AH AH AH AAH AH AH AH

AH AH AH
AH AH AH
IIH IIH
AAH AH AH AH
AAH AAH AAH

AAH AH AH AH AH AH
UH IH IH IH IH IH
IIH IH IIH
UH UH UH

AAH! AH AH AH AH

UH IH IH IH IH IH
AAH UH UH UH
UH UH UH
AH AH

* CREATURA FANTASTICA CON LUNGO NASO ROSSO E ALI. PARENTE DEL PIU' CELEBRE KARASUTENGU DALL'ASPETTO DI CORVO (VEDI "ENCICLOPEDIA DEI MOSTRI GIAPPONESI" DI SHIGERU MIZUKI). KB

AH... ECCO... VOLEVO DIRE...
E SE INVECE FOSSE?
AH AH AH AH
UH?!
OH!

AAH AHAHAH AHAH
AAHAH AHAHAHAH
AH AH AH
UH UH
UHUH
OOHHMMMM
AAH!

COS...
CHE COSA SONO QUESTE RISATE?
AH AH AH
UHUHUHUH
AAH AAH AAH
IIH IIH IIH

OH!
VLAP
...SI E' STRAPPATO...
C-COME...?!
ANCHE LE FRECCE USATE NELLE PRATICHE ESORCISTICHE VENGONO CAMBIATE OGNI ANNO. L'EFFETTO DELL'AMULETO SI CONSUMA OGNI VOLTA CHE ELIMINA UNA SVENTURA.
SE NON SI PRESTA COSTANTEMENTE ATTENZIONE AL SUO STATO, NON HA ALCUN SENSO PORTARSELO DIETRO.
COME SAREBBE A DIRE "COME"?
SI'... SCUSA...
BE, ALLORA MENO MALE CHE CE NE SIAMO ACCORTI, PRIMA CHE QUALCHE ALTRO SPIRITO S'IMPOSSESSASSE DI TE...
COSA?!

L'HO RIVISTA DOPO TANTO TEMPO, MA SEMBRA AVERE QUALCHE PROBLEMA...
DICE DI SENTIRE SEMPRE UNA SPECIE DI RISATA... COME QUALCUNO CHE RIDE DI LEI...
DICE DI ESSERE SOTTO CONTROLLO PERIODICO PRESSO UN MEDICO...
MA IO CREDO CHE SIA SOLO MOLTO STANCA...
...
COSA TI E' SUCCESSO, MIZUKI?
AH... EH EH...
COS'E', TI SEI **PRESA** DI NUOVO QUALCHE SPIRITO? MA CERTO... ECCO PERCHE' ESITAVI A ENTRARE IN CASA!
COMUNQUE NON PREOCCUPARTI, IO NON VEDO NULLA ATTORNO A TE!
...V-VERAMENTE...?

ALCUNI GIORNI PRIMA...
OH!
E' LA SIGNORINA KEIKO!
新書フェア
FLOW
BRRRRR
IH!
GH...
...CHE SGRADEVOLE SENSAZIONE...
AH, SEI TU, MIZUKI?
...S-SIGNORINA KEIKO... L-LA RAGAZZA DI PRIMA...
OH, LEI? E' UNA MIA AMICA...

AH AH
AH AH AAH AAH AAH
HHMMMM
UH UH UH

AAH AAH AAH
AAH AH AH
UH AH AH AH
AAH AH AH AH
AAH AH AH AH
UH UH UH!
OOHHMMM

...RIEC-
COLI DI
NUOVO...
IH IH IH
AAHAH
AHAH
AAH AH AH AH AH
GIA'...

AH, DAVVERO...?
E COSI', FRA POCO CI SARA' LA GARA DI MARATONA...
喫茶 甘味処
円
営業中

IO DETESTO LA MARATONA...
VERAMENTE?!
A ME PIACE!

BE', PER TE E' DIVERSO, MIZUKI...

AH AH
UH UH UH

Takatoshi Kumakura
MOKKE
#6 WARAIYAMI

OTAKU CLUB - CONTINUA

IN UN CERTO SENSO, PUO' DARSI CHE QUESTO...

...CAPITI PROPRIO PERCHE' ORMAI E' TRASCORSO UN ANNO...

...
NON TORNA...
MA COSA SIGNIFICA QUESTO SUO COMPORTAMENTO?

C'E' UN TAGLIO...
CHE DOLORE...
SPIT

RATTLE

GH!
GURGLEGURGLEGURGLEGURGLE

...
N-NON SARA' MICA...?

OOOOOOOH!

KLUNK

...CO-SA...?
AH, NIENTE... UNA COSA... IL NASO... SOTTO, INSOMMA...

...
MA CHE...?
KLUNK

S-SENTI... MA DOVE VAI...?
OH, HO SOLO B-BISOGNO DI UNO S-SPECCHIO...
COMUNQUE, NESSUN PROBLEMA, SUL SERIO... NON PREOCCUPARTI... AH AH...
SCUSAMI... MI DISPIACE MOLTO...

SPLASSSH
CIAFF
CIAFF
CIAFF

SKIANT

AH!

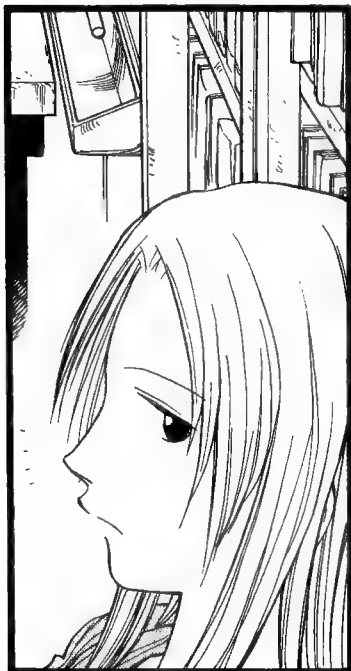
OH... ODDIO, SCUSAMI...
T-TI HO COLPITO SUL SERIO... I-IO NON VOLEVO...
NON C'E' PROBLEMA...
...UH? OH, BE'...
C-CIOE'... VOLEVO DIRE... COLPITO...?! N-NON ME NE SONO NEANCHE ACCORTO...

COS... N-NON TE NE SEI ACCORTO...? MA COME...?
AH, BE', ECCO...
N-NON HO SENTITO NULLA...
NON C'E' PROBLEMA, FIGURATI...

OH, GUARDA... TI E' CADUTO...

SLAP
AAAAAH!

DEVO MUOVERMI PRIMA DI PENSARE!
FORZA! BASTERA' UN'ESPRESSIONE STRAORDINARIAMENTE SIMPATICA, E IL GIOCO E' FATTO!
BRILL BRILL BRILL

OH, PER LA MISERIA... MALEDIZIONE...

IN NESSUN VIDEOGIOCO, MANGA O ANIME UNA DELLE PROTAGONISTE SI PRESENTEREBBE MAI CON UN PELO CHE SPUNTA DAL NASO!

Non le parlo.

TU TUM TU TUM TU TUM

...QUESTA POTREBBE...

...ESSERE L'OCCASIONE IDEALE PER RIVOLGERLE LA PAROLA...

A-ASPETTA... CALMA... FERMA TUTTO... BENE O MALE, E' PUR SEMPRE UNA RAGAZ-ZA... MA IL MODO IN CUI SPUNTA...
NO, UN MOMENTO! DEVO CAL-MARMI! PUO' DARSI CHE IO ABBIA VISTO MALE...
CONTROLLERO' DI NUOVO IN UN ATTIMO, SENZA FISSARLA...
...
...
BE', IN UN CERTO SENSO...

...
...
UUUUGH

BURP
GLU
GLU
GLU
SHHRRRP
GH?!

...N-NO... GRAZIE...
M-MA E' UNA BIBITA IN LATTINA... NON POSSO AVERCI MESSO NIENTE, DENTRO...
CHE...?! N-NON VOLEVO DIRE QUESTO...
SEMPLICEMENTE NON MI VA.
NON LA VOGLIO.
MA CHE...? COSA...?
S-STO FACENDO LA FIGURA DELLO SCEMO...
CHE DIAVOLO MI PRENDE...?
MA GUARDA TE...
PSSHH

CREDO CHE BASTI...
...RIVOLGERLE LA PAROLA CON NATURALEZZA...

...

VUOI BERE?!
ROYAL
牛乳23%

...COS...?!

...E ORA CHE SONO USCITO, COSA FACCIO?!

SONO FUGGITO DOPO UNA SCENETTA PATETICA... DEVO PER FORZA INVENTARMI QUALCOSA!

EHM...

AH...
UH...
RUSTLE
STRA-NO.
MA DOV'E'?
RUSTLE

AH!
CERTO!
PAF

CLUNK

AH, ORA CAPISCO... STA LEGGENDO IL NONO VOLUME, UNO DEI MIGLIORI IN ASSOLUTO...
...MA NO... ANCHE SE CONOSCO IL MODO DI FARE DI KA-SUKABE, NON ARRI-VEREBBE MAI A COMPOR-TARSI COSÌ...
DEV'ESSERE COMPLE-TAMENTE ASSORTA NELLA LETTURA...

...MI HA COMPLETAMENTE IGNORATO.
...

BE', IN UN CERTO SEN-SO...
...QUE-STO MI RENDE FELICE.

ACCIDEN-TI! SE NON FAC-CIO QUAL-COSA, SOSPET-TERA' DI ME...

ARGH!
COSA PENSAVO DI FARE, APRENDOLO?!
NON POSSO TIRARLE FUORI!

...
SONO TROPPO SCHEMATICO...

QUESTO NON E' UN VIDEOGIOCO. NELLA REALTA' NON E' COSI' FACILE RAGIONARE, SCEGLIENDO FRA UN PAIO DI OPZIONI...
SO BENISSIMO UNA COSA DEL GENERE...

LE RIVOLGERO' LA PAROLA IN MODO NORMALE.
QUEL TITOLO E' MOLTO INTERESSANTE, NON TROVI ANCHE TU?

MISE-
RIA...

ECCO COS'E' QUESTA SENSAZIONE DI DISAGIO... E' LA PRIMA VOLTA CHE RIMANGO SOLO CON KASUKABE IN QUESTA SEDE...

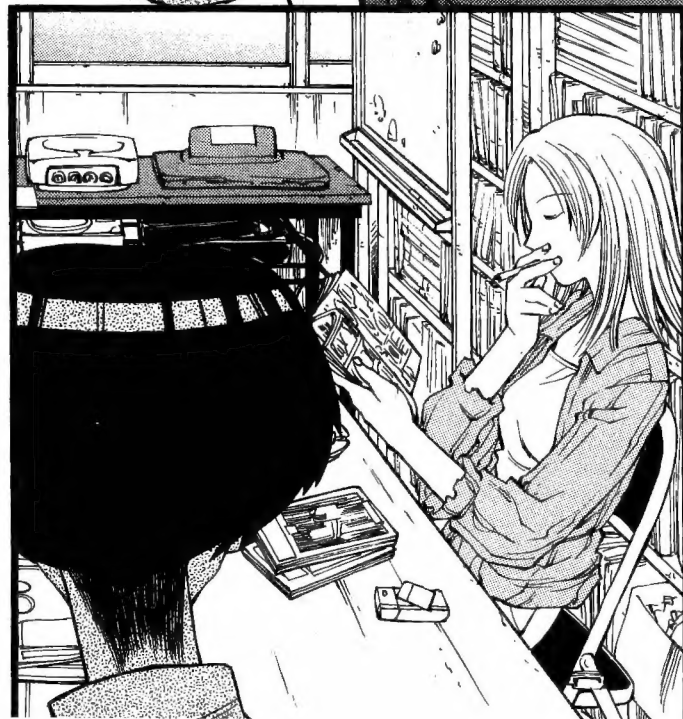
EPPURE E' GIA' TRASCORSO UN ANNO DA QUANDO L'HO CONOSCIUTA... PER QUALE MOTIVO DEVO ESSERE COSI' EMOZIONATO?! DEVO DIRLE QUALCOSA IMMEDIATAMENTE...
OH! STA LEGGENDO "LETTERE D'AMORE TRA DUE MONDI" DI TOKIE HASHIRA... E' UN CAPOLAVORO RICONOSCIUTO! C-COSA FACCIO? LE PARLO?

"Bello, vero?"
Non le parlo.
Lei ti risponde: "Già, è un capolavoro."

...EHILA'.

...CIAO...

GRUNT... DOVEVA ESSERCI PROPRIO KASUKABE, DA SOLA...?
UH... DOV'E' KOSAKA ?!
MMM... ANDATO VIA...
IL MIO BERSAGLIO E' KASUKABE...
...MA NON POSSO CERTO TIRAR FUORI LE RIVISTE PROPRIO ORA...

IL PESO DELLO ZAINETTO CHE SENTO SULLE SPALLE E' PIACEVOLE. ♪
CI SONO BEN QUATTRO RIVISTE ♫ DI GIOCHI EROTICI, E NON SONO NE' TROPPO PESANTI, NE' LEGGERE.
VEDIAMO UN PO' CHI C'E' OGGI AL CIRCOLO...
CHAK

Kio Shimoku - **OTAKU CLUB** - INNER SPACE

Lei è l'ultima esponente del
Popolo del Terzo Occhio,
e vuole diventare umana.
Lui è il suo
Guardiano Wu,
un indistruttibile
non-morto,
e vuole tornare
umano.
La più grande avventura
fantasy-horror inizia a
luglio, su Greatest.
YUZO TAKADA
3×3 OCCHI